

Sofia Hämeenkorpi, Sanna Vehkaoja

## **HEI, NYT LEIKITÄÄN!**

Kuvitteellisen leikin havainnointivideo

## **HEI, NYT LEIKITÄÄN!**

Kuvitteellisen leikin havainnointivideo

Sofia Hämeenkorpi, Sanna Vehkaoja  
Opinnäytetyö  
Syksy 2015  
Toimintaterapian tutkinto-ohjelma  
Oulun ammattikorkeakoulu

## TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu

Toimintaterapian tutkinto-ohjelma, toimintaterapeutti

---

Tekijä(t): Sofia Hämeenkorpi, Sanna Vehkaoja

Opinnäytetyön nimi: Hei, nyt leikitään! -Kuvitteellisen leikin havainnointivideo

Työn ohjaaja: Pirjo Lappalainen, Maarit Virtanen

Työn valmistumislukukausi- ja vuosi: Syksy 2015

Sivumäärä: 50+19

---

Leikki on yksi tärkeimmistä lapsen elämään kuuluvista toimintakokonaisuuksista. Leikin avulla lapsi oppii ja harjoittelee monia uusia taitoja, kokeilee erilaisia sosiaalisia rooleja sekä ilmaisee tunteitaan. Lapsi leikkii niin fyysisesti kuin mielikuviansakin tasolla. Jo opiskeluaikana on tärkeää ymmärtää leikin merkitys yhtenä lapsen toimintakokonaisuutena sekä oppia käyttämään toimintalähtöisiä arviointi- ja terapiamenetelmiä. Australialainen toimintaterapeutti Karen Stagnitti on kehittänyt Kuvitteellisen leikin teorian, joka korostaa leikkiä lapsen merkityksellisimpänä toimintakokonaisuutena, ja jonka pohjalta on kehitetty useita toimintalähtöisiä arviointi- ja terapiamenetelmiä.

Projektimuotoisen opinnäytetyömme tulostavoitteena oli valmistaa video, joka sisältää aitoa kuvamateriaalia lapsen leikistä sekä tietoa Karen Stagnitin Kuvitteellisen leikin teoriasta. Kehitimme ”Hei, nyt leikitään!” -Kuvitteellisen leikin havainnointivideon yhteistyössä Oulun ammattikorkeakoulun toimintaterapian tutkinto-ohjelman opettajien sekä Toimintaterapia Ritva Lauronen Ky:n kanssa. Projektin välittömänä tavoitteena oli, että toimintaterapeuttiopettajat koekäyttivät videota osana toimintaterapeuttiopiskelijoiden opetusta. Tavoitteena oli myös, että yhteistyökumppanimme kokevat videon hyödylliseksi ja päättävät käyttää sitä erilaisissa tilaisuuksissa kertoessaan toimintaterapeutin työstä ja leikistä osana toimintaterapiaa. Yhtenä projektimme kehitystavoitteena oli, että kehittämämme video vakiintuisi osaksi toimintaterapeuttiopiskelijoiden opintoja ja näin tukisi toimintalähtöisempää työskentelyä lasten kanssa myös heidän tulevassa työssään.

Videomme laatukriteereitä olivat havainnollisuus, kuvitteellisen leikin teoriaperusteisuus sekä videon sovellettavuus. Keräsimme palautetta projektimme eri vaiheissa toimintaterapian tutkinto-ohjelman opettajilta ja opiskelijoilta sekä äidinkielen ja viestinnän lehtorilta ja yhteistyökumppaniltamme. Palautteen pohjalta muokkasimme niin videokäsikirjoitusta kuin valmista videotakin, jotta se täytti kaikki sille asetetut laatukriteerit. Sekä toimintaterapian opettajat että opiskelijat kokivat, että videota voidaan hyödyntää useilla toimintaterapian tutkinto-ohjelmaan sisältyvillä opintojaksoilla. Myös yhteistyökumppanimme Toimintaterapia Ritva Lauronen Ky koki voivansa käyttää videota esimerkiksi kuvatessaan toimintaterapiaa lasten vanhemmille ja ammattitaitoa edistävään harjoitteluun tuleville opiskelijoille. Projektin aikana emme voineet vielä arvioida kehitystavoitteiden toteutumista.

Projektimme oppimistavoitteina oli oppia lisää leikistä lapsen toimintana, kehittyä projektityöskentelyssä sekä osata tehdä laatukriteerit täyttävä video. Projektin aikana oppimistavoitteemme täytyivät ja koemme kehittäneemme uudenlaisen ja innostavan tuotteen.

---

Asiasanat: leikki, kuvitteellinen leikki, havainnointi, oppimateriaali, video

## ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences  
Degree Programme of Occupational Therapy, Occupational Therapist

---

Author(s): Sofia Hämeenkorpi, Sanna Vehkaoja  
Title of thesis: Hey, lets play! – Video for observing pretend play  
Supervisor(s): Pirjo Lappalainen, Maarit Virtanen  
Term and year when the thesis was submitted: Autumn 2015    Number of pages: 50+19

---

Play is one of the most important activities in children's life. While playing kids practice lot of different skills, learn new things about social roles and express different emotions. Children play in physical and also in mental state. It is important to understand the meaning of the play in children's life already in school and learn how to use occupation centered evaluation and therapy methods. Australian occupational therapist Karen Stagnitti has developed a Theory of Pretend play that highlights play as the most important activity in children's life. There are also many occupational centered evaluation and therapy methods that are developed straight from the theory.

The goal of our project was to develop a video that includes real footage about children's play and information about the Theory of Pretend Play. We developed the video "Hey, lets play!" in cooperation with Oulu University of applied sciences and private practice Toimintaterapia Ritva Lauronen Ky. One of our project's purposes was to develop a video that can be used in the studies of occupational therapy students and also in the briefings that our partner practice arranges when they are telling about their job and importance of play. Our goals in the long-term were to develop something that would stabilize in part of the teaching system and in this way support student's occupational centered work with children.

Quality standards of our video were clarity, basing on the Theory of Pretend Play and applicability. We collected feedback from the video and the script from occupational therapy teachers and students, teacher of Finnish language and communication and also from our partners. We modified our product with the help of the feedback to match better in our quality standards. Both teachers and the students felt that the video can be used in many courses occupational therapy students have. Also the private practice that we were working together with, believed they can use the video when telling about their work to their client's parents' or to the students who are doing practical training in their company. We can't yet predict if our long-term goals will fulfill someday.

One of our learning goals was to learn more about play as an activity. We also wanted to develop our skills as the project managers and make a video that matches up to our quality standards. During our project we achieved our learning goals and developed new and inspirational product.

---

Keywords: play, pretend play, observing, learning material, video

## SISÄLLYS

1	PROJEKTIN TAUSTA .....	6
1.1	Projektin lähtökohdat.....	6
1.2	Projektin tavoitteet.....	9
2	PROJEKTIN SUUNNITTELU.....	12
2.1	Projektiorganisaatio.....	12
2.2	Projektin päätehtävät.....	14
3	LEIKKI LAPSEN TOIMINTANA .....	17
3.1	Leikin kuvailua.....	17
3.2	Leikki osana toimintaterapiaprosessia.....	18
4	KUVITTEELLINEN LEIKKI .....	21
4.1	Kuvitteellisen leikin määrittelyä.....	21
4.2	Kuvitteellisen leikin arviointi- ja terapiamenetelmät .....	23
4.2.1	Learn to Play.....	23
4.2.2	ChIPPA .....	25
5	VIDEON SUUNNITTELU JA TOTEUTUS.....	26
5.1	Videon laatukriteerit.....	26
5.2	Videon kehitysprosessi.....	28
6	PROJEKTIN ARVIOINTI.....	33
6.1	Projektin päätehtävien arviointi.....	33
6.1.1	Aiheeseen perehtymisen arviointi .....	33
6.1.2	Projektin suunnittelun arviointi .....	34
6.1.3	Videon suunnittelun ja toteutuksen arviointi.....	35
6.1.4	Projektin päättämisen arviointi .....	36
6.2	Tavoitteiden saavuttamisen arviointi .....	37
6.3	Videon laatukriteereiden arviointi .....	40
7	POHDINTA .....	44
	LÄHTEET.....	48
	LIITTEET .....	51

# 1 PROJEKTIN TAUSTA

## 1.1 Projektin lähtökohdat

Leikkiä voidaan pitää yhtenä ihmisen monimutkaisimmista toiminnoista. Vaikka leikki voi näyttää ulkopuolisen silmin hyvin tavanomaiselta toiminnalta, on se yksi tehokkaimmista lapsen kehitykseen ja terveyteen vaikuttavista tekijöistä. Leikki kehittää niin lapsen motorisia, sensorisia, kognitiivisia kuin sosiaalisia ja emotionaalisiakin taitoja. Voidaankin ajatella, että jos lapsi ei jostain syystä leiki, on jokin todennäköisesti vialla. Samalla kun leikki kehittää lapsen sisäistä maailmaa, vaikuttaa se myös lapsen kokonaiskehitykseen. Leikki on dynaamista ja aktiivista toimintaa, joka haastaa lasta jatkuvasti ja näin mahdollistaa lapsen kehityksen ja kasvun. (Stagnitti 2009,16.) Leikki on lapsen luonnollinen tapa ilmaista itseään. Se kehittää lapsen ongelmanratkaisua, luovuutta sekä vaikuttaa emotionaaliseen hyvinvointiin. (Cooper 2009, 33.)

Teimme projektimuotoisena opinnäytetyönämme ”Hei, nyt leikitään!”-Kuvitteellisen leikin havainnointivideon, jota Oulun ammattikorkeakoulun toimintaterapian tutkinto-ohjelman opettajat käyttivät opetusmateriaalina, kun he perehdyttivät toimintaterapian opiskelijoita esimerkiksi lasten leikin arviointiin ja terapiainterventioiden suunnitteluun ja toteutukseen. Jo opiskeluaikana on tärkeää ymmärtää leikin merkitys yhtenä lapsen toimintakokonaisuutena sekä oppia käyttämään toimintalähtöisiä arviointi- ja terapiamenetelmiä. Yhteistyökumppanimme toimi paikallisen yrityksen, Toimintaterapia Ritva Lauronen Ky:n, toimintaterapeutit Ritva Lauronen ja Anu Tuoriniemi. Video kuvattiin pääosin yhteistyössä yrityksen työntekijöiden ja heidän asiakkaidensa kanssa yrityksen toimitiloissa, ja valmis video tuli myös heidän omaan käyttöönsä.

Opinnäytetyöprosessin alkaessa tiesimme haluavamme toteuttaa projektimuotoisen opinnäytetyön, jonka tuloksena syntyisi tarpeellinen ja täysin uudenlainen tuote. Keskusteltuamme opettajiemme kanssa saimme kuulla heidän toiveistaan ja tarpeistaan uusille opetusmenetelmille. He ehdottivat meille aihetta, jonka myös itse koimme tärkeäksi. Lähdimme kokoamaan opinnäytetyön tietoperustaa kuvitteellisesta leikistä ja siihen kuuluvasta SIP-DC -arviointimenetelmästä, jonka käyttöä videonkin avulla oli tarkoitus harjoitella. Myöhemmin aihe kuitenkin rajautui koskemaan

yleisesti kuvitteellista leikkiä osana lapsen toimintaa. Näin video vastasi paremmin niin opettajien ja opiskelijoiden kuin yhteistyökumppanimmekin tarpeisiin.

Projektisuunnitelma laadittiin, kun projektin taustaselvitykset ja tavoitteiden määrittelyt oli tehty. Suunnitelman avulla kuvataan projektin eteneminen aivan alusta loppuun saakka. Lisäksi suunnitelmaan sisällytetään työsuunnitelmat, budjetit, riskiarviot ja laatudokumentit. (Rissanen 2002, 54.) Tiedon keräämisen ja tietoperustan kokoamisen jälkeen siirryimme projektin suunnitteluun ja tuotteen työstämiseen. Videon tarkoituksena on välittää tietoa puheen ja tekstin sekä kuvan ja äänen avulla (Jämsä & Manninen 2000, 59). Video on hyvä väline, kun halutaan esimerkiksi opettaa, tiedottaa tai markkinoida jotain asiaa, sillä elävä kuva ja ääni vetoavat niin ihmisen järkeen kuin tunteisiin (Aaltonen 2007, 16). Myös sosiaali- ja terveysalalla audiovisuaalisia menetelmiä käytetään yhä enemmän, kun halutaan välittää tietoa. Videota voidaan käyttää esimerkiksi henkilökunnan perehdyttämisessä sekä potilaiden ja omaisten ohjauksessa. (Jämsä & Manninen 2000, 59.)

Oppimista voidaan tarkastella erilaisten oppimiskäsitysten kautta. Yksi oppimiskäsityksistä on konstruktivistinen oppimiskäsitys, jossa oppiminen nähdään aktiivisena tiedon rakentamisen prosessina. Oppijan aiemmat käsitykset, kokemukset ja tieto opittavasta asiasta säätelee sitä, mitä hän havaitsee ja miten hän uuden asian tulkitsee. Oppimiskäsityksen mukaan oppiminen voi olla sekä yksilöllinen että sosiaalinen prosessi. Jotta opittua voidaan siirtää käytännön tasolle, täytyy jo asiaa opeteltaessa painottaa asian ymmärtämisen ja tiedon jäsentämisen tärkeyttä. Oppiminen on aina yksilöllinen prosessi, minkä vuoksi myös opetussuunnitelmien tulisi olla joustavia ja ottaa huomioon yksilön tarpeet sekä tiedon muuttuva luonne. (Jyväskylän ammattikorkeakoulu 2015, viitattu 6.11.2015.) Valmistamme tuote tukee konstruktivistista oppimiskäsitystä. Videomme sisältää niin teorial tietoa kuin aitoa kuvamateriaaliakin opeteltavasta asiasta ja näin tukee ymmärtämistä sekä edesauttaa mielekästä tiedon jäsentämistä. Koska videota voidaan käyttää monipuolisesti, se tukee ja mahdollistaa niin yksilöllistä kuin sosiaalistakin oppimista. Opiskelijat voivat havainnoida videolta eri asioita ja tätä kautta lisätä ymmärrystään opeteltavasta asiasta. Video sisältää konkreettista kuvamateriaalia aidosta toiminnasta, mikä tukee toimintaterapian alaan oleellisesti kuuluvaa toimintälähtöistä ajattelua ja työskentelytapaa. Tämän vuoksi videon kautta opittua tietoa on myös helppo soveltaa käytännön työssä.

Myös monet tutkimukset tukevat videon käyttämistä yhtenä opetusmenetelmänä. Esimerkiksi Maastrichtin terveydenhoito -oppilaitoksessa on tutkittu videon tuomaa lisäarvoa opiskelijoiden op-

pimiseen. Tutkimukseen osallistui kolme opiskelijaryhmää, joissa kaikissa oli 6-8 satunnaisesti valittua opiskelijaa. Heille näytettiin kahden vuoden ajan erilaisia videoita, jotka olivat aitoja tai simuloituja tilanteita erilaisista asiakasesimerkeistä. Myöhemmin oppilaita haastateltiin siitä, miten videoesimerkit olivat vaikuttaneet heidän oppimiseensa. Haastatteluissa kävi ilmi, että oppilaat kokivat videoiden antaneen paremman kuvan asiakkaiden sairauksista ja tehdyistä tutkimuksista kuin kirjoitettu teksti. He kokivat myös saavansa realistisemman kuvan eri asiakasryhmistä. Opiskelijoiden mukaan video mahdollisti myös yksityiskohtien huomioimisen ja antoi motivaatiota opiskelulle. Nähdyn videon sisältämä informaatio pysyi myös kauemmin opiskelijoiden pitkäkestoisessa muistissa, ja he pystyivät hyödyntämään sitä paremmin myös käytännön tasolla. Haastattelujen perusteella voitiin siis todeta videon antavan lisäarvoa opiskelulle. (De Leng, Dolmans, Muijtjens, Van de Wiel & Van der Vleuten 2007, 181, 183-186.)

Vastaavanlaisia opinnäytetöitä on jo aiemmin tehty Oulun ammattikorkeakoulun toimintaterapian tutkinto-ohjelman opetuskäyttöön. Vuonna 2014 Riikka Simonen ja Päivi Latvalehto (2014, viitattu 14.4.2015) ovat tehneet opinnäytetyön ”Mahdollisuuksien maatala: Multimediaoppimateriaali toiminnan ja ympäristön analyysistä ja adaptaatiosta”. Oulun ammattikorkeakoulun toimintaterapian tutkinto-ohjelman opettajat käyttävät myös opetuksessaan Tuulikki Löppösen, Päivi Norvapalon ja Mikko Varjuksen opinnäytetyönä valmistamaa Autistisen lapsen leikin ohjaaminen -videota (Löppönen, Norvapalo & Varjus 2004, viitattu 8.5.2015).

Toimintaterapiaa voidaan toteuttaa joko yksilö- tai ryhmämuotoisena. Sen tarkoituksena on edistää ja mahdollistaa asiakkaan osallistumista jokapäiväisiin toimintoihin ja niiden kautta rooleihin, tapoihin ja rutiineihin eri ympäristöissä, kuten kotona, koulussa, työpaikalla ja yhteisössä. Toimintaterapiassa korostetaan toiminnan, yksilön ja ympäristön välistä vuorovaikutusta. Sen pohjalta suunnitellaan toimintälähtöistä terapiaa, jonka avulla saadaan aikaan muutoksia asiakkaan osallistumisessa jokapäiväisiin toimintoihin. Toimintaterapiassa asiakkaan ympäristöjä voidaan mukauttaa niin, että asiakkaan osallistuminen näissä ympäristöissä olisi mahdollisimman tarkoituksenmukaista. Toimintaterapia on kuntoutustyötä, jolla edistetään asiakkaan terveyttä ja hyvinvointia sekä ennaltaehkäistään erilaisia sairauksia, vammoja, toiminnallisia esteitä ja osallistumisen rajoitteita. (The American Occupational Therapy Association 2014, 44.)

Valitsimme opinnäytetyöprojektiämme ohjaavaksi toimintaterapian teoriaksi Karen Stagnitin Kuvitteellisen leikin teorian, joka korostaa leikkiä lapsen tärkeimpänä toimintakokonaisuutena. Kuvitteellisen leikin kautta myös monet lapsen jokapäiväiseen elämään tarvittavat taidot voivat kehittyä.



(Stagnitti 2009, 103-104.) Top-down -ajatteluksi kutsuttu toimintälähtöinen tapa toteuttaa toimintaterapiaa lähtee asiakkaan rooleista ja merkityksellisyydestä käsin ja näin kirkastaa myös asiakkaalle toimintaterapian merkityksen (Trombly 1993, 253). Kuvitteellisen leikin teoriassa leikki nähdään jo itsessään merkityksellisenä ja näin ollen se tukee Top-down -ajattelua. Teorian pohjalta on kehitetty erilaisia toimintälähtöisiä arviointi- ja terapiamenetelmiä, joiden avulla voidaan havainnoida lapsen kuvitteellista leikkiä aidoissa leikkitalanteissa sekä edistää niiden kehittymistä toimintaterapeuttisessa interventiossa. On tärkeää, että toimintaterapeutiopiskelijoita ohjataan käyttämään toimintälähtöisiä menetelmiä jo opiskelujen aikana. Opinnäytetyönämme syntynyt video korostaa leikkiä lapsen toimintana ja mahdollistaa toimintälähtöisten arviointi- ja terapiamenetelmien harjoittelun.

Olemme kiinnostuneita lasten toimintaterapiasta ja sen kehittämisestä. Kirjallisuuden ja oman kokemuksemme pohjalta lasten toimintaterapia voi olla vielä tänäkin päivänä hyvin valmiustasolähtöistä, eikä leikkiä välttämättä osata hyödyntää tarpeeksi kokonaisvaltaisesti. Leikki on yksi lapsen tärkeimmistä toimintakokonaisuuksista ja sen vuoksi se tulee huomioida aina osana lapsen toimintaterapiaprosessia. Innostuimme juuri tämän projektin tekemisestä, sillä koimme, että olisimme itsekin voineet opiskeluaikanamme hyötyä vastaavanlaisesta havainnointivideosta. Projektimuotoinen työskentely tarjosi meille riittävästi haasteita ja saimme mahdollisuuden kehittää projektityöskentelytaitojamme myös tulevaisuutta ajatellen.

## 1.2 Projektin tavoitteet

Projektia suunnitellessa on tärkeää määritellä projektin tavoitteet niin, että ne ovat koko projektiryhmän kannalta tarkoituksenmukaiset. Tavoitteiden asettelun avulla on myöhemmin mahdollista tarkastella ja arvioida, onko projekti onnistunut eli onko määriteltyihin tavoitteisiin päästy. Yleensä tavoitteet määritellään laadullisten ja määrällisten mittareiden avulla. (Rissanen 2002, 44-45.) Tuotteen käsite kattaa niin erilaiset tavarat kuin palvelutkin sekä niiden yhdistelmät. Sosiaali- ja terveysalalla tuotteen tarkoituksena on edesauttaa välillisesti tai välittömästi alan kansallisia ja kansainvälisiä tavoitteita sekä noudattaa alan eettisiä ohjeita. (Jämsä & Manninen 2000, 13-14.) Projektimme **tulostavoitteena** oli valmistaa video, joka sisältää kuvamateriaalia lapsen leikistä sekä tietoa Karen Stagnitin Kuvitteellisen leikin teoriasta.

Projektin **välittömillä tavoitteilla** tarkoitetaan projektin konkreettista lopputulosta. Ne kuvaavat yleensä muutosta, joka voi näkyä esimerkiksi tuotteen kohderyhmän toiminnan kehittymisenä. (Silfverberg 2007, viitattu 13.5.2015.) Projektimme yhtenä välittömänä tavoitteena oli, että Oulun ammattikorkeakoulun toimintaterapian tutkinto-ohjelman opettajat koekäyttävät videota osana toimintaterapeuttiopiskelijoiden opetusta ja kokevat sen havainnollistavan opetettavia asioita. Toisena välittömänä tavoitteenamme oli, että toimintaterapian opiskelijat havainnoivat koekäytön yhteydessä videolta lapsen kuvitteellista leikkiä ja oppivat liittämään näkemäänsä Karen Stagnitin Kuvitteellisen leikin teoriaan sekä kokevat sen lisäävän ymmärrystään leikistä osana lapsen toimintaa. Projektimme välittömänä tavoitteena oli myös, että Toimintaterapia Ritva Lauronen Ky:n toimintaterapeutit kokevat videon hyödylliseksi ja päättävät käyttää sitä erilaisissa tiedotustilaisuuksissaan kertoessaan toimintaterapeutin työstä ja leikistä osana toimintaterapiaa.

Projektin **kehitystavoitteella** tarkoitetaan pitkän aikavälin muutosvaikutuksia. Ne voivat toteutua vasta projektin lopussa tai jopa vuosien päästä hankkeen jälkeen. (Silfverberg 2007, viitattu 15.5.2015.) Projektimme yhtenä kehitystavoitteena oli se, että Oulun ammattikorkeakoulun toimintaterapian opettajat ja opiskelijat kokevat videomme hyödylliseksi, ja sen käyttö vakiintuu osaksi toimintaterapian opetusta. Tavoitteena oli myös, että opettajat saavat uuden ja havainnollistavan opetusmenetelmän, jonka avulla opiskelijat pääsevät havainnoimaan aitoja toimintoja. Lapsen leikkiä on vaikea simuloida oppitunneilla ja siksi on tärkeää, että opettajilla on siitä aitoa materiaalia. Toivomme, että toimintaterapeuttiopiskelijat käyttävät tulevaisuudessa toimintalähtöisiä arviointi- ja terapiamenetelmiä, joita he pääsevät videon kautta opiskeluaikana harjoittelemaan. Yhtenä kehitystavoitteenamme olikin, että toimintaterapian opiskelijat osaavat hyödyntää Karen Stagnitin Kuvitteellisen leikin teoriaa niin opinnoissaan kuin tulevina ammattilaisinakin. Tavoitteenamme oli myös, että ihmisten tietoisuus toimintaterapiasta ja lapsen kuvitteellisen leikin tärkeydestä lisääntyy yhteistyökumppanimme käyttäessä videota erilaisissa tiedotustilaisuuksissaan.

Projektille tulee määritellä **lopullinen kohderyhmä**, joka hyötyy projektin lopputuloksesta. Lisäksi voidaan puhua **välittömistä hyödynsaajista**, joiden toiminnan kehittymisen myötä myös lopullisen kohderyhmän saama hyöty toteutuu. (Silfverberg 2007, viitattu 26.5.2015.) Projektimme välittöminä hyödynsaajina ovat Oulun ammattikorkeakoulun toimintaterapian tutkinto-ohjelman opettajat ja opiskelijat sekä yhteistyökumppanimme ja kohdeyleisö, joille he näyttävät videota. Opettajat saavat

käyttöön uuden opetusmenetelmän, jonka avulla he voivat monipuolistaa toimintaterapeuttiopiskelijoiden opetusta. Toimintaterapian opiskelijat saavat aitoa havainnointimateriaalia lapsen leikistä valmistautuessaan ammattia edistäville harjoittelujaksoille sekä työelämän todellisiin tilanteisiin. Yhteistyökumppanimme voi videon avulla kuvata konkreettisesti työtään toimintaterapeutteina, ja näin myös kohdeyleisön tietämys toimintaterapiasta ja kuvitteellisen leikin tärkeydestä lisääntyy. Voidaan ajatella, että myös me projektivastaavat hyödyimme projektista, sillä saimme varmuutta työskennellä osana projektiorganisaatiota. Lopullisina hyödynsaajina ovat toimintaterapian asiakkaat eli lapset ja heidän perheensä, joiden kanssa tulevat toimintaterapeutit työskentelevät. Toimintaterapeutit ymmärtävät kuvitteellisen leikin tärkeyden toimiessaan lasten kanssa ja asettavat toimintaterapian tavoitteet koskemaan leikkiä ja leikkitaitoja. Tämän kautta he edistävät lasten toimintakykyä kokonaisvaltaisemmin.

Yhtenä **oppimistavoitteenamme** oli oppia lisää lapsen kuvitteellisesta leikistä ja leikin tärkeydestä osana lapsen jokapäiväistä elämää. Tiedon haussa tavoitteenamme oli tarkastella saatavilla olevaa tietoa kriittisesti ja löytää näin luotettavia lähteitä. Yhtenä tavoitteenamme oli kehittyä projektityöskentelyssä ja saada aikaan tuote, joka palvelee kaikkien yhteistyökumppaneiden tarpeita. Projektivastaavina meidän tehtävänä oli huolehtia siitä, että projekti etenee ja valmistuu ajallaan. Tavoitteenamme oli, että tämän kautta yhteistyö- ja tiimityöskentelytaitomme kehittyvät sekä saamme kokemuksen siitä, millaista on olla vastuussa projektityöstä. Opetusvideon työstäminen oli meille aivan uudenlainen kokemus, ja yksi tavoitteistamme olikin oppia tekemään laatukriteereidemme sekä yhteistyötahojemme toiveiden ja tarpeiden mukainen video.

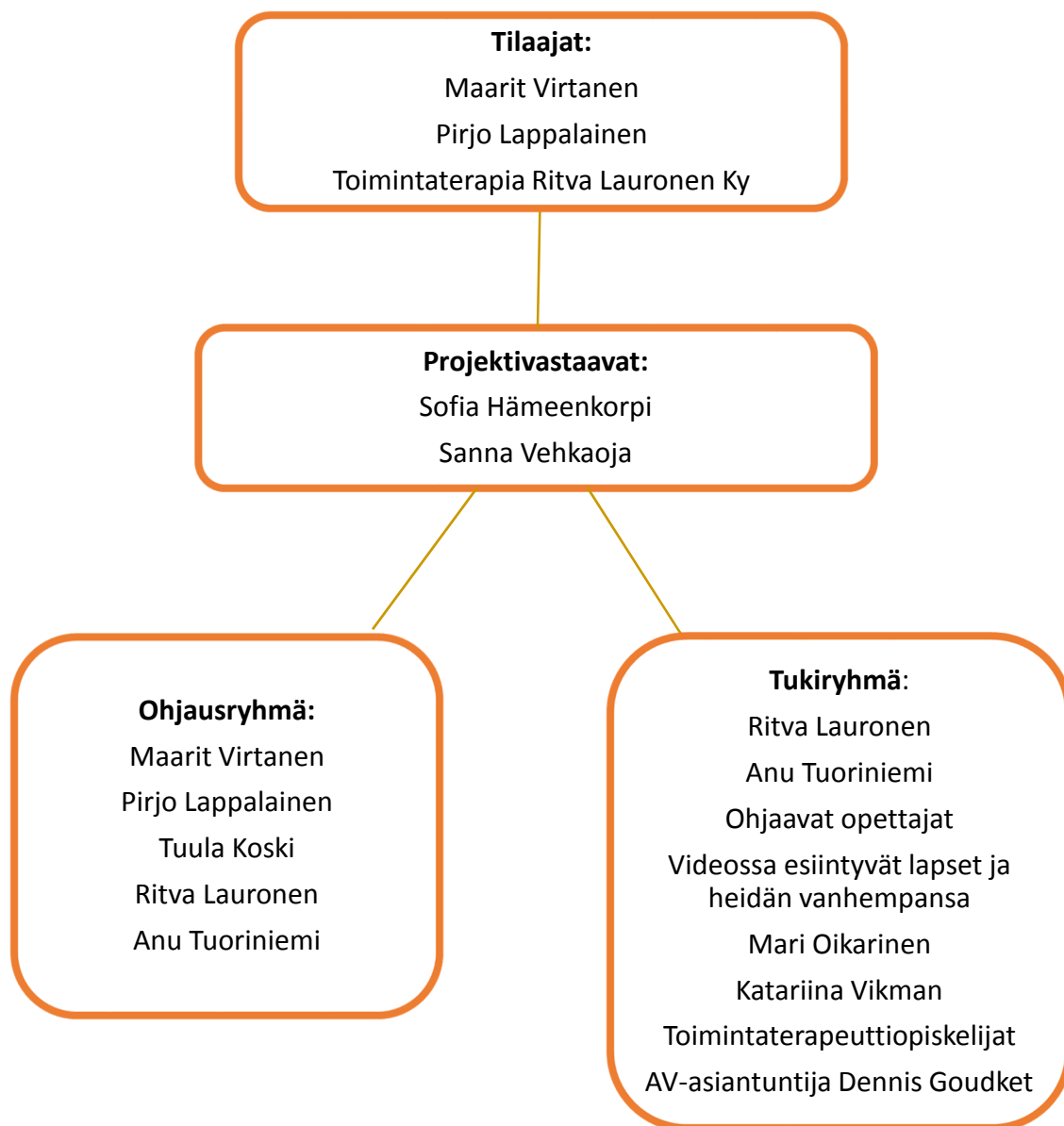
## 2 PROJEKTIN SUUNNITTELU

### 2.1 Projektioorganisaatio

Projektioorganisaatiomme koostui projektivastaavista, ohjausryhmästä ja tukiryhmästä (kuvio 1). **Projektivastaava** huolehtii siitä, että projekti etenee ja sen tavoitteet saavutetaan (Rissanen 2002, 74). Projektissamme projektivastaavan rooleissa toimimme me opinnäytetyön tekijät, Sofia Hämeenkorpi ja Sanna Vehkaoja. Jaoimme projektivastaavan tehtävät tasapuolisesti keskenämme ja olimme yhdessä päävastuussa tuotteen suunnittelusta, toteutuksesta, arvioinnista ja raportoinnista. Projektimme **tilaajat** olivat Oulun ammattikorkeakoulun toimintaterapian tutkinto-ohjelman opettajat sekä yhteistyökumppanimme Toimintaterapia Ritva Lauronen Ky. Koska projektimme oli suhteellisen pieni, samat henkilöt toimivat useissa projektioorganisaation ryhmissä.

Projektivastaavien rinnalla toimii **ohjausryhmä**, jonka tehtävä on tukea projektia sekä edistää tiedonkulkua (Rissanen 2002, 77). Projektimme ohjausryhmään kuuluivat Oulun ammattikorkeakoulun toimintaterapian tutkinto-ohjelman opettajat Maarit Virtanen ja Pirjo Lappalainen, äidinkielen ja viestinnän lehtori Tuula Koski sekä Toimintaterapia Ritva Lauronen Ky:n toimintaterapeutit. Heidän tehtävänä oli antaa palautetta projektin eri vaiheissa sekä tukea oman ammattitaitonsa kautta projektivastaavia ja heidän työskentelyään. Maarit Virtanen ja Pirjo Lappalainen vastasivat koko projektin ohjaamisesta ja hyväksyivät kaikkien päätehtävien välitulokset. Yhteistyökumppanimme hyväksyivät tuottamamme koskevat valinnat, esimerkiksi videokäsikirjoituksen.

Projektin tukihenkilöstöön voi kuulua muun muassa erityisalueiden asiantuntijoita, jotka voivat omalla toiminnallaan tukea projektia esimerkiksi varmistamalla, että tuotteesta tulee laadukas. Tukihenkilöstö toimii projektipäälliköiden alaisuudessa. (Ruuska 2012, 129.) Projektimme **tukiryhmään** kuuluivat ohjaavat opettajat, äidinkielen ja viestinnän lehtori, yhteistyökumppanina toimivan toimintaterapiayrityksen Anu Tuoriniemi ja Ritva Lauronen sekä videolla esiintyvät lapset ja heidän vanhempansa. Lisäksi saimme apua ystävältämme Dennis Goudketilta opetellessamme käyttämään videon editointiohjelmaa. Opinnäytetyömme vertaisarvioijina toimivat toimintaterapeuttiopiskelijat Katariina Vikman ja Mari Oikarinen. Lisäksi tukiryhmäämme kuuluivat muut toimintaterapeuttiopiskelijat, jotka antoivat tuotteesta palautetta sen eri vaiheissa eli auttoivat varmistamaan, että tuote vastaa laatukriteereitämme.



KUVIO 1. Organisaatiokaavio

Viestinnän avulla hallitaan projektin eri vaiheita sekä sen sisäistä toimivuutta ja tehokkuutta. Se on tärkeä osa projektisuunnittelua ja jo lähtökohta projektin onnistumiselle. Viestinnän kautta hallitaan projektin eri sidosryhmiä. Pienemmissä projekteissa, joissa projektiryhmä on jo ennestään tuttu, selvittää kevyemmällä suunnittelulla kuin laajemmissa projekteissa. (Ruuska 2012, 212-213.) Oinnäytetyöprojektioorganisaatiomme oli suhteellisen pieni, ja tunsimme jo suurimman osan ohjaus- ja tukiryhmään kuuluvista henkilöistä. Tämän vuoksi viestintä tapahtui pääasiassa sähköpostin välityksellä ja kiireellisemmissä asioissa puhelimitse. Sovimme myös ennalta tapaamisia niin

ohjausryhmän kuin yhteistyökumppanimmekin kanssa. Jokaisesta yhteistyökumppanin kanssa toteutuneesta yhteistyötapaamisesta koostimme muistion, johon kokosimme tapaamisen keskeisimmät asiat. Ruuska (2012, 214) toteaa, että viestinnän tulee olla kaksisuuntaista ja jatkuvaa. Pyrimmekin olemaan yhteydessä yhteistyökumppaniimme sekä muihin projektiorganisaation ryhmiin kaikissa eri projektimme vaiheissa. Näin saimme jatkuvaa palautetta, jonka pohjalta kehitimme projektiamme eteenpäin.

## 2.2 Projektin päätehtävät

Projektilla on aina elinkaari, jolla tarkoitetaan sitä, että sillä on selkeät alkamis- ja päättymisajankohdat. Projektin elinkaari jakautuu useisiin eri vaiheisiin, jotka poikkeavat toisistaan ominaisuuksiltaan ja työskentelymenetelmiltään. (Ruuska 2012, 22-23.) Joskus on haastavaa sanoa, missä vaiheessa projekti juuri kyseisellä hetkellä on. Joihinkin vaiheisiin voidaan esimerkiksi joutua palaamaan, vaikka seuraava vaihe olisi jo käynnissä. (Ruuska 2012, 22-23.) Projektimme päätehtäviä olivat aiheeseen perehtyminen, projektin suunnittelu, videon suunnittelu, videon toteutus sekä projektin päättäminen. Tarkempaan tehtäväluetteloon olemme määritelleet jokaisen päätehtävän osatehtävät ja niiden toteutumiseen kuluneen ajan (liite 1). Sosiaali- ja terveysalan tuotteet kehitetään tuotekehitysprosessin perusvaiheiden mukaan. Kehittämistarpeiden tunnistaminen, idea- ja luonnosteluvaiheet, tuotteen kehittäminen sekä tuotteen viimeistely nähdään yleensä prosessin perusvaiheina. (Jämsä & Manninen 2001, 28.)

Projektimme ensimmäinen päätehtävä alkoi kuultuamme projektimme varsinaisen aiheen. Sen aikana rajasimme projektimme näkökulmaa ja valitsimme teoriapohjan, joka tulisi ohjaamaan toteutuvaa videota. Ensimmäinen projektimme päätehtävä oli **aiheeseen perehtyminen**. Päätehtävän aikana etsimme aktiivisesti tietoa eri tietokannoista ja kokosimme olennaisimmat käsitteet ja asiat opinnäytetyömme kirjalliseen tietoperustaan. Päätehtävän aikana alkuperäistä näkökulmaa hieman hiottiin, jotta se vastasi mahdollisimman hyvin projektimme tarpeisiin. Kokosimme tietoa leikkisistä lapsen toimintana ja kuvasimme leikkiä osana toimintaterapiaprosessia. Viitekehikseksi valikoitui Karen Stagnitin Kuvitteellisen leikin teoria, johon perehdyimme useiden eri lähteiden kautta. Kyseinen päätehtävä toteutui aikavälillä elokuu 2014 – huhtikuu 2015. Päätehtävän välituloksena syntyi kirjallinen opinnäytetyön tietoperusta.

Toinen projektimme päätehtävä oli **projektin suunnittelu**, joka käynnisti tuotekehitysprosessin ideointivaiheen. Ruuska (2012, 22) kuvaa, että projektisuunnitelma on projektin kannalta hyvin keskeinen asiakirja, sillä projektin hallinta ja onnistumisen arviointi perustuvat siihen. Aloitimme projektin suunnittelun perehtymällä projektityötä kuvaavaan kirjallisuuteen sekä määrittelemällä projektille tulostavoitteen, välittömät tavoitteet ja kehitystavoitteet sekä omat oppimistavoitteemme. Lisäksi jaoimme projektimme viiteen päätehtävään sekä suunnittelimme aikataulua. Myös projektiorganisaation tehtävien jakaminen, mahdollisten riskien kartoittaminen, budjetin laatiminen sekä videon laatukriteereiden suunnitteleminen kuuluivat tähän päätehtävään. Suunnittelimme myös sitä, miten pystymme arvioimaan tavoitteisiin pääsemistä ja laatukriteereiden täyttymistä projektin eri vaiheissa. Tämä päätehtävä toteutui aikavälillä huhtikuu 2015 – toukokuu 2015. Päätehtävän välituloksena syntyi kirjallinen projektisuunnitelma.

Kolmas projektimme päätehtävä oli **videon suunnittelu**, jonka aikana luonnostelimme valmistuvaa tuotetta. Käsikirjoitusta voidaan pitää onnistuneen videon tukijalkana. Sen suunnittelussa tulee ottaa huomioon videon aiheen lisäksi esimerkiksi tuotteen kohderyhmä sekä käyttötarkoitukset ja tavoitteet. Kun käsikirjoitusta tehdään, samalla rajataan videon sisältöä ja mietitään sen rakennetta ja tyyliä. Kaikki ratkaisut tehdään yhdessä yhteistyötahojen kanssa. (Jämsä & Manninen 2000, 59.) Käsikirjoituksen tekemisessä otimme huomioon Oulun ammattikorkeakoulun toimintaterapian tukinto-ohjelman opettajien ja yhteistyökumppanimme Toimintaterapia Ritva Lauronen Ky:n tavoitteet sekä muut kohderyhmämme. Perehdyimme videon tekemistä koskevaan kirjallisuuteen sekä tutkimuksiin, jotka käsittelivät videon käyttämistä opetusmateriaalina. Päätehtävään kuului myös videointilupien kerääminen, tutustuminen videointivälineisiin sekä tekijänoikeuslakiin perehtyminen. Tehtävän aikana etsimme myös yhteistyökumppanin, jolla oli asiantuntemusta videoinnista ja kuvamateriaalin työstämisestä. Videon suunnittelu toteutui kokonaisuudessaan aikavälillä toukokuu 2015 – kesäkuu 2015 ja sen välituloksena syntyi kirjallinen videosuunnitelma ja videokäsikirjoitus.

Neljäs projektimme päätehtävistä oli **videon toteuttaminen** eli tuotteen kehittäminen. Päätehtävään kuului tarvittavan materiaalin kuvaaminen, videon editoiminen sekä palautteen kerääminen. Toteutimme videon kuvausmateriaalin keräämisen pääasiassa yhteistyökumppanimme toimitiloissa. Lisäksi etsimme tuttavapiiristämme lapsen, jonka leikkiä saimme kuvata videollemme. Suoritimme kuvaukset ensin tuttavaperheessämme ja sen jälkeen yhteistyökumppanimme toimitiloissa. Kuvaustilanteita oli vaikea määritellä ennalta, sillä lapsen leikki on aina spontaania toimintaa. Kun olimme saaneet kerättyä riittävästi kuvamateriaalia, suoritimme videon leikkaamisen ja

editoinnin videokäsikirjoituksen avulla. Teimme kirjallisen palautelomakkeen, jolla keräsimme palautetta toimintaterapeuttiopiskelijoilta ja toimintaterapeuttiopettajilta. Lisäksi saimme suullista palautetta yhteistyökumppaniltamme sekä äidinkielen ja viestinnän lehtorilta. Päätehtävä toteutui aikavälillä kesäkuu 2015 – elokuu 2015 ja sen välituloksena syntyi ensimmäinen versio ”Hei, nyt leikitään!” -kuvitteellisen leikin havainnointivideosta.

Viides projektimme päätehtävistä oli **projektin päättäminen**, johon kuului palautteen analysoiminen ja videon viimeistely, päätehtävien ja laatukriteerien toteutumisen sekä tavoitteisiin pääsemisen arvioiminen, loppuraportin kirjoittaminen, korjaaminen ja esittäminen sekä kypsyysnäytteen kirjoittaminen. Viimeinen päätehtävä toteutui aikavälillä heinäkuu 2015 – marraskuu 2015, ja sen välituloksena syntyi valmis tuote, kirjallinen opinnäytetyöraportti sekä kypsyysnäyte.



### 3 LEIKKI LAPSEN TOIMINTANA

#### 3.1 Leikin kuvailua

Leikistä on mahdollista löytää sitä selittäviä yhteisiä ominaisuuksia, vaikka sitä on vaikea käsitteellä määritellä. Leikkiessään lapsi osallistuu aktiivisesti toimintaan niin fyysisesti kuin mielikuviansakin tasolla. Jotta leikki tuottaisi lapselle nautintoa ja mielihyvää, tulisi sen olla aina sisäisesti motivoitunut ja spontaania. Sisäisellä motivaatiolla tarkoitetaan sitä, että leikki on jo prosessina itsessään lapselle motivoivaa, eikä sitä ohjaa ulkoiset palkkiot tai päämäärät. Leikin katsotaan olevan leikkiä vain silloin, kun lapsi saa itse päättää omasta vapaasta tahdostaan, miten ja mitä leikkii. Leikin spontaanisuus näkyy siinä, ettei se pysy koko ajan samanlaisena. (Parham 2008, 3-5.)

Leikin avulla lapsi oppii ja harjoittelee uusia taitoja, kokeilee erilaisia sosiaalisia rooleja sekä ilmaisee tunteitaan. Lapset käyttävätkin suurimman osan ajastaan tutustuessaan ympäristöönsä ja kehittäessään erilaisia leikkitilanteita. (Mulligan 2014, 120.) Leikin avulla lapset jäsentävät maailmaansa. He oppivat ongelmanratkaisua ja monia sosiaalisen vuorovaikutuksen taitoja, esimerkiksi vuorottelua, jakamista ja neuvottelua. Leikin kautta lapsi kehittää myös taitojaan lukea ja tulkita ympäristön vihjeitä sekä oppii ymmärtämään sosiaalisia normeja ja odotuksia, jotka ohjaavat sosiaalisesti hyväksyttävään käytökseen. (Rigby & Rodger 2006, 180-181.)

Lapsi heijastaa leikkeihinsä ympäristöään ja kulttuuria, jossa elää. Nyky-yhteiskuntamme suorituskeskeisyys ja kiire on muuttanut myös vanhempien ja yhteiskunnan käsityksiä leikin merkityksellisyydestä ja yhä enemmän pyritään strukturoimaan ja jäsentämään myös lasten arkea. Lasta ei välttämättä rohkaista vapaaseen leikkiin, eikä sen merkitystä lapsen kehitykselle täysin edes ymmärretä. Ajan puute tuo omat rajoitteet perheen arkeen, ja lapset viettävät yhä enemmän aikaa sisätiloissa virtuaalisten maailmojen ympäröimänä. Leikki tulisi kuitenkin ottaa vakavasti ja ymmärtää vapaan leikin merkitys lapsen kehitykselle ja terveydelle. (Stagnitti 2009, 16-17.)

Leikkisyyden ajatellaan kuuluvan tärkeänä osana lapsen leikkiin, sillä sen kautta lapsi motivoituu leikkitoimintoihin. A.C. Bundryn kehittämässä Leikkisyyden mallissa (A Model of Playfulness) lapsen leikkisyys jaetaan kolmeen ominaisuuteen: sisäiseen motivaatioon, sisäiseen kontrolliin sekä todellisuuden kumoamiseen. Ollessaan *sisäisesti motivoitunut* lapsi osallistuu leikkitoimintoihin

omasta halustaan, eikä leiki vain saavuttaakseen jonkin päämäärän. *Sisäisellä kontrollilla* tarkoitetaan sitä, että lapsi itse päättää leikin kulusta, kuten leikin alkamisesta ja päättymisestä. *Todellisuudesta irrottautumiseen* kuuluu se, kun lapsi valitsee, kuinka lähellä todellisuuden sääntöjä leikki on. Lapsi voi esimerkiksi kuvitella olevansa joku muu tai tekevänsä asioita, joita ei tavanomaisesti tee. (Bundy & Skard 2008, 71-73.)

### **3.2 Leikki osana toimintaterapiaprosessia**

Lasten toimintaterapiassa keskitytään lapselle merkityksellisiin jokapäiväisen elämän toimintoihin. Leikki nähdään yhtenä lapsen tärkeimmistä toimintakokonaisuuksista. Leikki on merkityksellistä jo itsessään, sillä osallistuessaan leikkitoimintoihin lapsen monet taidot ja valmiudet kehittyvät ja sitä kautta leikki vaikuttaa olennaisesti lapsen elämänlaatuun myöhemminkin elämässä. (Stagnitti 2009, 103-104.)

Toimintaterapiaprosessin alussa toimintaterapeutti luo kokonaisvaltaisen kuvan lapsen toimintakyvystä selvittämällä, millainen lapsen toiminnallinen profiili on. Lapsen läheisiltä ja lapselta saadun tiedon perusteella toimintaterapeutti arvioi, mistä toiminnoista lapsi suoriutuu hyvin ja missä toiminnoissa lapsella on haasteita. Lisäksi toimintaterapeutti ottaa selvää lapsen toiveista, arvoista, mielenkiinnon kohteista sekä tavoitteista, joiden kautta hän määrittelee lapsen tarpeen toimintaterapialle. (Swinth & Tanta 2008, 306.) Toimintakykyä tulee arvioida aina kokonaisvaltaisesti asiakaslähtöisillä arviointimenetelmillä, joiden kautta myös asiakkaan sitoutuminen terapiaprosessiin voi mahdollistua. Kun toimintaterapeutti toteuttaa toimintakyvyn arviointia yhdessä asiakkaan kanssa, hänen toimintaansa ohjaavat erilaiset toimintaterapian mallit ja viitekehykset. Niiden avulla hän jäsentää arvioinnista saamaansa tietoa. Toimintakyvyn arviointi tapahtuu terapeutissa yhteistyösuhteessa, jossa toimintaterapeutti yhdessä asiakkaan kanssa määrittelee tämän toiminnallisen suoriutumisen ongelmakohdat, terapian tarpeen ja tavoitteet. (Baum & Law 2005, 9.)

Lapsen toimintakyvyn arviointia tehdessä on tärkeää havainnoida lapsen ikätasoon sopivia toimintoja eri ympäristöissä ja tilanteissa, eikä vain kontrolloiduissa testitilanteissa (Mulligan 2014, 2; Richardson 2010, 234). Lapsen leikkiä arvioidaankin yleensä havainnoimalla lasta tutussa leikkiympäristössä. Havainnoinnin katsotaan olevan luotettava tapa kerätä tietoa lapsen luonnollisesta toiminnasta. Leikkiessään lapsi käyttää monia sosiaalisia, kognitiivisia ja motorisia taitojaan. Tämän vuoksi leikin havainnoinnin kautta saadaan tärkeää tietoa muun muassa lapsen mielenkiinnon

kohteista, toiminnallisista valmiuksista ja käyttäytymisestä. (Rigby & Rodger 2006, 184.) Hocking (2010) korostaa, että havainnoinnin kautta saadun tiedon laatu ja luotettavuus ovat aina täysin riippuvaisia toimintaterapeutin taidosta tehdä ja luokitella havaintoja. Tämän vuoksi koemme, että toimintaterapeuttiopiskelijoiden on tärkeää harjoitella aidon toiminnan havainnointia jo opiskeluaikana

On tärkeää että toimintakyvyn arvioinnissa käytetään menetelmiä, jotka täydentävät toisiaan. Yhden menetelmän ei tarvitse selvittää kaikkea, jos se on rajattu tarkastelemaan vain jotain tiettyä asiaa. (Suomen Toimintaterapeuttiliitto Ry 2010, 14-15.) Lapsen leikkiä voidaan arvioida muun muassa Karen Stagnitin kehittämien SIP-DC (Symbolic and Imaginative Play Developmental Checklist)- ja ChIPPA (Child-initiated Pretend Play Assessment)- menetelmien avulla. Stagnitin mukaan arvioimalla lapsen kykyä spontaaniin kuvitteelliseen leikkiin saadaan tietoa siitä, miten lapsi pystyy toimimaan ympäristöissään ja miten hän kehittyy. (Stagnitti 2009, 89.) Arviointimenetelmää valitessaan toimintaterapeutin tulee tarkastella menetelmän psykometrisia ominaisuuksia, joita ovat reliabiliteetti, validiteetti, muutosherkkyys sekä käytettävyys. (Anttila, Paltamaa & Valkeinen 2014, viitattu 17.12.2014.)

Lapsen vapaamuotoinen leikki on sisäisesti motivoitunutta ja hauskaa, eikä sillä tarvitse olla mitään päämäärää. Toimintaterapiainventiossa leikillä taas on aina jokin tavoite ja tarkoitus. (Knox 2010, 548.) Leikki onkin yleisin lasten kanssa käytettävä terapiamenetelmä (Mulligan 2014, 120). Leikkiä voidaan käyttää toimintaterapiassa kahdella eri tavalla. Tavoitteena voi olla harjoitella leikin avulla uusia taitoja ja kehittää jo olemassa olevia heikompia kehityksen osa-alueita. Intervention päämääränä voi olla myös itse leikkimisen opettelu ja siinä kehittyminen. Toimintaterapeutin tehtävänä on järjestää leikkiympäristö, joka tarjoaa lapselle valinnan mahdollisuuksia ja rohkaisee lasta kehittämään leikkitaitoja, leikkisyyttä ja itseilmaisua. Leikkitilanteen tulee vastata lapsen kehitystasoa ja tarjota lapselle sopivasti haasteita. (Cooper 2009, 218.) Toimintaterapiassa on kehitetty erilaisia menetelmiä ja ohjelmia ohjaamaan interventiota, jossa tavoitteena on oppia ja kehittää leikkitaitoja. Esimerkiksi Karen Stagnitin kehittämä Learn to Play -ohjelma tukee lapsen kuvitteellisen leikin taitojen kehittymistä (Stagnitti 2009, 177).

Jotta leikkiä voidaan käyttää osana toimintaterapiainventiota, tulee lapsen ja terapeutin välisen suhteen olla emotionaalisesti turvallinen. Tämän vuoksi terapeutin tulee pystyä luomaan hyvä suhde sekä lapseen että hänen läheisiinsä. (Cooper 2009, 219.) Lapsen huoltajat tuntevat lap-

sensa parhaiten ja heidän osallistumisensa sekä tietonsa merkitsee paljon lapsen arvioinnin, terapian, hyvinvoinnin ja tulevaisuuden kannalta. Vanhempien näkemys lapsen ja koko perheen vahvuuksista ja tarpeista tulee aina ottaa huomioon arvointi- ja toimintaterapiaprosessia suunniteltaessa. (Mulligan 2014, 16-17.) Perhekeskeisessä lähestymistavassa otetaan huomioon koko perheen tarpeet ja näkemykset (Suomen Toimintaterapeuttiliitto Ry 2010, viitattu 17.12.2014).

## 4 KUVITTEELLINEN LEIKKI

### 4.1 Kuvitteellisen leikin määrittelyä

Kuvitteellista leikkiä voidaan kutsua myös mielikuvitusleikiksi, symboliseksi leikiksi sekä fantasialeikiksi. Sen kautta aikuinen pääsee kurkistamaan lapsen maailmaan. Kuvitteellinen leikki on tärkeää lapsen monien taitojen, kuten kielen, sosiaalisten taitojen, ongelmanratkaisukyvyn ja luovuuden kehittymiselle. Lisäksi se vaikuttaa lapsen tunne-elämän tasapainoon. Lapsen ympäristö vaikuttaa aina siihen, millaisen muodon kuvitteellinen leikki saa. Ymmärtämällä, mitä kuvitteellinen leikki on ja mitä se lapselle merkitsee, aikuinen pystyy helpommin havainnoimaan lapsen leikkilanteita ja tunnistamaan niistä kuvitteellista leikkiä. Jos lapsen kuvitteellisen leikin kehityksessä näkyy viivettä, on todennäköistä, että myös lapsen muissa kehityksen osa-alueissa on ongelmia. (Stagnitti 2009, 59.) Kuvitteellisen leikin taidot kehittyvät ensimmäisten kuuden ikävuoden aikana. Stagnitti (1998, 18-23) on kuvannut kuvitteellisen leikin kehityksen Learn to Play –ohjelmassaan, jonka me projektivastaavina olemme suomentaneet ja jäsentäneet taulukon muotoon (katso taulukko 1). Kyseessä on epävirallinen suomennos, jota ei ole tarkistettu.

Kuvitteellisessa leikissä on tärkeää lapsen oma motivaatio ja sisäinen halu leikkiin. Kun lapsi leikkii kuvitteellista leikkiä, hän ikään kuin irtaantuu todellisuudesta. Tästä huolimatta leikin teemat pysyvät tavanomaisesti kuitenkin lähellä lapsen omaa elämää ja sen tapahtumia. Kuvitteellisesta leikistä voidaan havainnoida kolmea eri ominaispiirrettä, jotka ovat esinekorvaavuus, ominaisuuden antaminen esineelle tai toiminnolle sekä viittaaminen poissaolevaan paikkaan, esineeseen tai asiaan. Esinekorvaavuus näkyy esimerkiksi siinä, kun lapsi käyttää leikissään kenkää puhelimenä. Lapsen sanoessa esimerkiksi nukkinsa olevan nälkäinen antaa hän esineelle ominaisuuden. Lapsi viittaa leikissä poissaolevaan paikkaan esimerkiksi kertoessaan olleensa vierailulla kuvitteellisella planeetalla. On tärkeää, että lapsi osaa leikkiä kuvitteellista leikkiä niin tavanomaisilla leluilla kuin strukturoimattomillakin esineillä. (Stagnitti 2009, 60.) Bundyn (2008, 71-73) kehittämä Leikkisyyden malli (A Model of Playfulness) kuvaa leikkisyyden tärkeyttä lapsen leikkitoiminnoissa. Kanelisto (2002, 29) viittaa artikkelissaan Stagnitiin, joka on kuvannut, että todellisuudesta irrottautuminen yhdistää kuvitteellisen leikin teoriaa ja leikkisyyden teoriaa. Leikkisyyden ominaisuudet löytyvät Stagnitin arviointi- ja terapiamenetelmistä, vaikkakin käsitteistö on erilainen.

TAULUKKO 1. Epävirallinen suomennos lapsen kuvitteellisen leikin kehittämisestä mukaillen Stagnitin (1998, 18-23) *Learn to Play* -ohjelmaa

Ikä	Leikkiteemat	Leikin sarjoittaminen	Esinekorvaavuus	Sosiaalinen vuorovaikutus	Roolileikki	Nalle- ja nukkeleikit
5v	Eivät liity ollenkaan henkilökohtaiseen kokemukseen (esim. merimiesleikit).	Leikki on etukäteen suunniteltua ja organisoitua. Siinä on useita monimutkaisia sivujuonia.	Lapsi kuvailee esineitä ja niiden ominaisuuksia sekä käyttää mielikuvitus-esineitä sujuvasti.	Lapsi tekee yhteistyötä ja neuvottelee muiden lasten kanssa leikin aikana. Leikki on hyvin organisoitua.	Lapsi kykenee säilyttämään saman roolin koko leikin ajan.	Nukella/nallella on oma luonne, ja lapsi kertoo ääneen sen toiminnasta.
4v	Laajenevat henkilökohtaisen kokemuksen ulkopuolelle, mutta sisältävät sivujuonia (esim. kotileikit).	Leikissä on etukäteen suunniteltu tarina, jossa monimutkaisia sivujuonia.	Lapsi voi korvata hyvin erilaisia esineitä toisillaan (esim. käyttää hatua veneenä).	Lapsi tekee yhteistyötä ja neuvottelee muiden lasten kanssa leikin aikana.	Lapsi ottaa useita eri rooleja yhden leikin aikana.	Nukella/nallella on oma luonne.
42/3-47kk	Laajenevat henkilökohtaisen kokemuksen ulkopuolelle.	Leikissä on nähtävissä jo jonkinlainen strategia.	Lapsi käyttää omia kehonosia esineinä. Leikissä on nähtävissä mielikuvitus-esineitä.	Lapsi leikkii yhdessä muiden lasten kanssa. Leikissä on vähän neuvottelua.	Roolileikki on sujuvaa.	Nukke/nalle on hyvin aktiivinen, ja se saa erilaisia luonteenpiirteitä ja ominaisuuksia.
36-42kk	Laajenevat henkilökohtaisen kokemuksen ulkopuolelle (esim. palomiesleikit).	Leikki sisältää useita leikkitoimintoja loogisessa järjestyksessä.	Lapsi käyttää samaa esinettä moniin eri käyttötarkoituksiin.	Lapsi leikkii yhdessä muiden lasten kanssa. Leikissä on vähän neuvottelua.	Roolileikki on sujuvaa.	Nukke/nalle on hyvin aktiivinen.
30/1-35kk	Liittyvät harvemmin koettuihin elämäntilanteisiin (esim. lääkärillä käyminen).	Leikkitoiminnot ovat yksityiskohtaisia ja loogisia ilman suunniteltua tarinaa.	Lapsi käyttää samaa esinettä kahteen tai useampaan eri käyttö-tarkoitukseen.	Lapsi matkii toista lasta. Leikki on rinnakkaisleikkiä.	Lapsi ottaa leikkiessään jonkin roolin, mutta vain hetkellisesti.	Lapsi antaa nukelle/nallelle erilaisia ominaisuuksia (esim. syöttää nälkäistä nallea).
24-30kk	Liittyvät toimintoihin kotona ja sen ulkopuolella (esim. ostoksilla käyminen).	Leikkitoiminnot ovat yksinkertaisia, peräkkäisiä ja loogisia.	Lapsi käyttää esineitä eri tavoin kuin on tarkoitettu (esim. laatikkoa auton/pöytänä).	Lapsi pyytää aikuiselta tarvitsemaansa esineitä leikkiin. Leikki on rinnakkaisleikkiä.	Lapsi matkii toista lasta.	Lapsi huomioi nukkea/nallea enemmän (esim. asettaa kupin sen kateen).
20-23kk	Liittyvät kotona tapahtuviin päivittäisiin toimintoihin (esim. nukan syöttäminen).	Lapsi yhdistää kahta tai kolmea samankaltaista leikkitoimintoa. Leikkitoiminnot ovat vielä epäloogisia.	Lapsi yhdistää samankaltaiset esineet toisiinsa (esim. käyttää paperia nukan peittona).	Lapsi matkii aikuisen tapaa käyttää esineitä.	Lapsi ottaa aiemmin näkemäänsä yksinkertaisia rooleja.	Lapsi tekee useita toimintoja nukan/nallen kanssa.
18kk	Liittyvät lapsen omaan kehoon (esim. nukkuminen, syöminen).	Lapsi käyttää yhtä yksinkertaista mielikuvitusleikki-toimintoa leikissä.	Lapsi käyttää esineitä osana toimintaa (esim. laittaa lusikan kuppiin).	Lapsi matkii kuvitteellisia leikkitoimintoja.	Lapsi ottaa aiemmin näkemäänsä yksinkertaisia rooleja.	Lapsi tekee yhden spontaanin toiminnon nukan/nallen kanssa (esim. haluaa sitä).
0-12kk		Mielikuvitusleikki-toiminnot puuttuvat tai ne ovat sattumanvaraisia.	Lapsi pyöntelee ja tutkii esineitä.	Lapsi matkii aikuisen käyttäytymistä.	Lapsi matkii aikuisen toimintaa.	Lapsi asettaa nukan/nallen oikeinpäin maahan.

## 4.2 Kuvitteellisen leikin arviointi- ja terapiamenetelmät

### 4.2.1 Learn to Play

Learn to Play on dynaaminen ja vuorovaikutuksellinen ohjelma, jonka kautta voidaan arvioida ja tukea alle 6-vuotiaan lapsen kuvitteellisen leikin taitojen kehittymistä. Ohjelma soveltuu käytettäväksi lasten kanssa, joilla on kehityksen viivästymää, autismin kirjon häiriöitä, kielellisen kehityksen ongelmia tai muunlaisia haasteita. Ohjelma on apukeino esimerkiksi lapsen leikin arviointiin sekä toistettavien leikkitoimintojen suunnitteluun. Sitä voi käyttää monet eri työntekijät, jotka työskentelevät lasten kanssa, esimerkiksi toimintaterapeutit, puheterapeutit ja erityisopettajat. Ohjelman tavoitteena on edistää lapsen taitoja leikkiä itsenäisesti ja spontaanisti sekä käyttää mahdollisimman laajaa leikkirepertuaaria. (Stagnitti 1998, Introduction.)

Leikin ja sosiaalisten taitojen yhteyttä on tutkittu Australiassa tehdyssä tutkimuksessa. Tutkimukseen osallistui 19 lasta, joista suurimmalla osalla oli diagnosoitu autismia ja kehityksen viivästymää. Aluksi lasten leikkiä ja sosiaalisia taitoja arvioitiin ChIPPA -, PIPPS - ja PLS-4 -arviointimenetelmillä. Tämän jälkeen lasten kanssa toteutettiin kerran viikossa kuuden kuukauden ajan toimintaterapiaa, jonka tukena käytettiin Learn to Play -ohjelmaa. Tutkimuksen tulokset osoittivat, että puolessa vuodessa lasten sosiaaliset ja kielelliset taidot kehittyivät. Näin leikillä ja sosiaalisten taitojen kehityksellä nähdään olevan yhteyttä. (O'Connor, Sheppard & Stagnitti 2012, 302-306.)

Ennen kuin Learn to Play -interventio-ohjelman käyttäminen aloitetaan, tulee lapsen kuvitteellisen leikin kehityksen taso arvioida esimerkiksi SIP-DC -menetelmän (The Symbolic and Imaginative Play Developmental Checklist) avulla. Sen jälkeen interventio voidaan aloittaa tarkoituksenmukaiselta kehitystasolta, jolloin lapsi voi vakiinnuttaa taitonsa tälle tasolle. Kun lapsen taidot kehittyvät, voidaan siirtyä seuraavalle kuvitteellisen leikin kehitystasolle. (Stagnitti 1998, 1-2.) SIP-DC -menetelmän avulla arvioidaan kuutta eri kuvitteellisen leikin osa-aluetta: leikkiteemoja, leikin sarjoittamista, esinekorvaavuutta, sosiaalista vuorovaikutusta, itsenäistä roolileikkiä sekä nukke/nalleleikkiä. SIP-DC sisältää yhteensä yhdeksän ikäjaksoa alle 1-vuoden ikäisestä 5-vuotiaan leikkitaitoihin saakka. Tarkoituksena on havainnoinnin sekä esimerkiksi vanhempien ja opettajan haastattelujen perusteella luoda käsitys siitä, millä tasolla lapsen kukin viidestä leikkitaidosta on. Stagnitti on luokitellut tarkasti, mitä lapsen leikissä tulisi näkyä minäkin ikä kautena. (Ks. Stagnitti 1998, 16-23.)

**Leikkiteemat** (play themes) kuvaavat sitä, mitä lapsi kulloinkin leikkii. Esimerkiksi kauppaleikki voidaan nähdä yhtenä leikkiteemana. Leikkiteemat laajenevat ja monipuolistuvat, kun lapsen tietoisuus ympäristöstään kasvaa hänen kehittyessään. (Stagnitti 1998, 35.)

**Leikkitoimintojen sarjoittaminen** (play sequences) näkyy siinä, miten lapsi organisoi leikkiä. Loogisesti etenevässä leikissä on selvästi nähtävillä alku ja loppu. Tämä leikin osa-alue kehittää lapsen loogista ajattelua. Lapsen kertoessa tarinaa leikkiessään saadaan tietoa myös lapsen kielellisestä ymmärtämisestä. (Stagnitti 1998, 45.)

**Esinekorvaavuus** (object substitution) tarkoittaa sitä, että lapsi käyttää leikkiessään esinettä jonkin muuhun kuin sen tavanomaiseen käyttötarkoitukseen. Lapsi voi käyttää esimerkiksi kämmentään puhelimenä tai pahvilaatikkoa autonä. Tämän osa-alueen kehittyminen on tärkeää lapsen kognitiivisten taitojen ja ongelmanratkaisukyvyyn kehittymiselle. (Stagnitti 1998, 59.)

**Sosiaalinen vuorovaikutus** (social interaction) voi olla toisen ihmisen toiminnan imitoimista tai ylipäättään toisen kanssa yhdessä toimimista. Tämä osa-alue kehittää lapsen kommunikointitaitoja sekä vahvistaa itsetuntoa. (Stagnitti 1998, 77.)

**Itsenäinen roolileikki** (independent role play) kehittää lapsen tietoisuutta maailmasta eli ymmärrystä eri rooleista, tehtävistä ja töistä, joita ihmiset tekevät yhteiskunnassa. Leikkiessään esimerkiksi kotileikkejä lapsi tekee asioita, jotka kuuluvat perheen äidin tai isän rooliin. Kun roolileikki on itsenäistä, lapsi pystyy leikkimään helpommin spontaaneja leikkejä myös ilman leikkiveroita. (Stagnitti 1998, 89.)

**Nukke- tai nalleleikit** (doll or teddy play) ovat tärkeä osa kuvitteellista leikkiä. Lapsi alkaa usein leikkiä nukke- ja nalleleikkejä hieman alle 2-vuotiaana. Leikit kehittyvät siihen, että lopulta nukella/nallella on erilaisia ominaisuuksia sekä aktiivinen toimijan rooli leikissä. (Stagnitti 1998, 107-108.)



#### 4.2.2 ChIPPA

ChIPPA (Child-Initiated Pretend Play Assessment) on Karen Stagnitin kehittämä standardoitu leikin arviointimenetelmä, jonka avulla voidaan havainnoida lapsen kykyä spontaaniin kuvitteelliseen leikkiin. Sen avulla saadaan tietoa lapsen taidoista suhteessa saman ikäisiin lapsiin. Arviointimenetelmää voidaan käyttää lapsilla, jotka ovat yli 3-vuotiaita, mutta alle 8-vuotiaita. (Stagnitti 2009, 91-92.)

ChIPPA-arviointimenetelmässä on kaksi eri osaa, jotka toteutetaan erikseen yhden arviointikerran aikana. Ensimmäinen osa on perinteistä mielikuvitusleikkiä, joka toteutetaan lapselle tunnistettavien lelujen, kuten maatalan eläinten, avulla. Symbolisen leikin osiossa käytetään strukturoimattomia esineitä, jotka eivät varsinaisesti ole leluja. Leikkiosioissa arvioidaan kolmea eri osa-aluetta: tarkoituksenmukaisia leikkitoimintoja (the percentage of elaborate pretend play actions), esinekorvaavuutta (the number of object substitutions) sekä leikin imitoimista (the number of imitated actions). Jokainen osa-alue pisteytetään kummassakin leikitilanteessa ja niitä verrataan toisiinsa. (Stagnitti 2009, 92-94.)

ChIPPA -arviointimenetelmän luotettavuutta on tutkittu esikouluikäisten lasten kanssa. Tutkimukseen osallistui 38 lasta jotka olivat iältään 4-5 -vuotiaita. Jokaisen lapsen toimintakyvyn arvioinnissa käytettiin ChIPPA -arviointimenetelmää, ensin yhdesti ja toisen kerran kahden viikon kuluttua. Molemmat arvioinnit suoritettiin samassa ympäristössä ja samalla tavalla. Tutkimus osoitti, että ChIPPA -arviointimenetelmä on luotettava leikin arviointimenetelmä. (Stagnitti & Unsworth 2004, 94-97.)

## 5 VIDEON SUUNNITTELU JA TOTEUTUS

### 5.1 Videon laatukriteerit

Tuotteen laatua voidaan arvioida kysymällä, miten hyvin tuote vastaa sille asetettuihin tavoitteisiin (Ruuska 2012, 234). Tuotteen käyttäjän näkökulmasta voidaan ajatella, että laadukas tuote vastaa hänen tarpeisiinsa ja odotuksiinsa. Laatukriteerillä tarkoitetaan laadun määrittämiseksi valittuja ominaisuuksia. (Jämsä & Manninen 2000, 127-128.) Laatukriteerit toimivat sekä laadun suunnittelun että sen arvioinnin pohjana (Holma, Idänpää-Heikkinen, Outinen & Sainio 2001, 66). Valitsimme kolme laatukriteeriä: ***havainnollisuus***, ***kuvitteellisen leikin teoriaperusteisuus*** ja ***sovellettavuus***, joiden kautta suunnittelemme ja arvioimme videomme laatua. Videon laatukriteerit on kuvattu taulukossa, jossa on esitettyä yksityiskohtaisesti se, miten kriteerit näkyvät valmiissa tuotteessamme (liite 6).

Yksi videomme laatukriteereistä oli ***havainnollisuus***, jolla tarkoitamme esimerkiksi videon jäsen-tyneisyyttä eli selkeyttä, opetettavien asioiden konkretisoimista sekä esteettisyyttä. Projektimme yhtenä tavoitteena oli luoda uudenlainen ja innostava tuote, jota opettajat voivat hyödyntää havainnollistaessaan opiskelijoille opetettavia asioita. Videon käyttäminen onkin yksi opettajien havainnollistamiskeinoista. Havainnollistaminen kuuluu esittävän opetuksen peruseräperäisyyteen ja sitä käytetään niin yksittäisten opiskelijoiden kuin isompien opiskelijaryhmienkin opetuksessa. Sillä varmistetaan, että opiskelija pystyy vastaanottomaan, ymmärtämään ja säilyttämään opetettua asiaa mielessään. Se on myös hyvä tapa konkretisoida opetettavia asioita sekä herätellä opiskelijoiden mielenkiintoa. (Heikkilä & Rönkkö 2006, viitattu 28.4.2015.) Havainnollisuuden laatukriteerillä pyrimme myös tukemaan konstruktivistista oppimiskäsitystä, johon olleellisena osana kuuluu tiedon syväsuuntautunut prosessointi. Tällä tarkoitetaan aikaisempien tietojen ja kokemusten liittämistä uusiin tietoihin ja näin asioiden syvällisempää ymmärtämistä. (Tynjälä 2004, 112-113.) Katsomme, että havainnollisuuteen kuuluu yhtenä osana myös esteettisyys, johon pyrimme videomme toteutuksessa. Jämsä ja Manninen (2000, 103) toteavatkin, että esteettinen tuote herättää asiakkaan kiinnostuksen ja lisää sitoutumista tuotteen käyttämiseen.

Tekemällä videokäsikirjoituksen varmistimme, että videon kuva, ääni ja teksti muodostavat eheän kokonaisuuden. Näin videosta saatiin mahdollisimman selkeä ja jäsennelty. Pyrimme kuvaamaan

videolla Kuvitteellisen leikin teoriaa neutraalien kuvien ja rauhallisen selostuksen avulla. Näin varmistimme, että katsojan huomio kiinnittyy pelkästään käsiteltävään asiaan. Videolla näytetään myös aitoja leikkutilanteita, jotka konkretisoivat katsojalle lapsen leikkiä ja näin tukevat oppimista ja asioiden muistamista. Havainnollistamisen tueksi olemme nostaneet kuvamateriaalista esille kuvitteellisen leikin osa-alueita. Kun editoimme ja viimeistelimme videotamme, pyrimme luomaan siitä mahdollisimman esteettisen kokonaisuuden. Pystyimme vaikuttamaan videon selkeyteen ja esteettisyyteen suunnittelemalla kuvakulmia, still-kuvia sekä tekstien tyyliä ja asettelua sekä still-kuvien ja liikkuvan kuvan suhdetta toisiinsa. Valitsimme videoomme innostavaa ja teemaansopivaa musiikkia, joka herättää ja ylläpitää katsojan mielenkiinnon.

Toinen videomme laatukriteereistä oli **kuvitteellisen leikin teoriaperusteisuus**, jolla tarkoitetaan videolla esitetyn Stagnitin (1998) Kuvitteellisen leikin teorian luotettavuutta, asiasisällön tarkoituksenmukaisuutta sekä informaation riittävyttä. Teorian luotettavuuden takaa huolellisesti koottu tietoperusta, jossa käytetään luotettavia ja uusimpia lähteitä. Videon asiasisällön tarkoituksenmukaisuudella tarkoitetaan sitä, että videolle nostetaan katsojan kannalta olennaiset asiat, ja se kuvaa juuri rajattua aihetta. Pyrimme toteuttamaan laatukriteerin nostamalla videossamme esille kuvitteellisen leikin merkityksen lapsen kehitykselle sekä kuvitteellisen leikin osa-alueet, joiden kautta leikin havainnoiminen mahdollistuu. Lisäksi kuvaamme sitä, miten lapsen kuvitteellisen leikin taitoja voidaan tukea toimintaterapiassa.

Koska tuotteemme välittöminä hyödynsaajina oli monia eri tahoja, valitsimme kolmanneksi laatukriteeriksemme **sovellettavuuden**. Ruuskan (2012, 162) mukaan projektin tulee palvella aina asiakasta, jonka käyttöön se on tarkoitettu. Asiakkaan oikeus on olla mukana projektin suunnittelussa sekä sen arvioinnissa. Myös Aaltonen (2007, 18) painottaa, että videon kohderyhmä pitäisi rajata mahdollisimman tarkasti, jotta asetettu päämäärä saavutetaan varmemmin. Suunnitellessamme ja toteuttaessamme videotamme pyrimme ottamaan huomioon sekä yhteistyökumppanimme Toimintaterapia Ritva Lauronen Ky:n toimintaterapeuttien, että Oulun ammattikorkeakoulun toimintaterapian tutkinto-ohjelman opettajien ja opiskelijoiden tarpeet ja toiveet. Tämän vuoksi video tulee rakentaa niin, että yhteistyökumppanimme voi hyödyntää siitä vain tarvitsemiaan kohtia, joita haluaa yleisölleen havainnollistaa. Videolla tulee olla riittävästi aitoa kuvamateriaalia lapsen leikeistä, jota voidaan hyödyntää monipuolisesti osana toimintaterapeuttiopiskelijoiden opintoja. Laatukriteerin saavutamme järjestämällä yhteistyötapaamisia yhteistyökumppanimme kanssa sekä hakemalla ohjausta ohjaavilta opettajiltamme. Näin varmistamme, että valmistuva tuotteemme palvelee kaikkia hyödynsaajia.

## 5.2 Videon kehitysprosessi

Aaltonen (2007, 14) painottaa, että videon työstäminen vaiheittain on erityisen tärkeää, jotta videota pystytään arvioimaan ja muokkaamaan koko prosessin ajan. Projektimme päätehtävissä voidaan nähdä tuotteistamisprosessin eri vaiheita. Tuotteistamisprosessi voi käynnistyä, kun **tunnistetaan tarve** täysin uudentlaiselle tuotteelle, jolla pyritään vastaamaan asiakaskunnan nykyisiin tai uudentlaisiin tarpeisiin. Tämän jälkeen käynnistyy **ideointivaihe**, jonka aikana pyritään löytämään erilaisia vaihtoehtoja kehittämistarpeen ratkaisemiseksi. (Jämsä & Manninen 2000, 30-31, 35.) Oulun ammattikorkeakoulun toimintaterapian tutkinto-ohjelman opettajilla oli tarve videolle, jonka kautta opiskelijat pääsisivät havainnoimaan lapsen kuvitteellista leikkiä. Myös yhteistyökumppanimme olivat tunnistaneeet tarpeen videolle, joka havainnollistaa lapsen leikkiä osana toimintaterapiaprosessia. Tämän pohjalta lähdimme itse ideoimaan videon sisältöä ja rakennetta, jota ohjasi kokoamamme tietoperusta. Tekemämme tietoperusta sisälsi teorialtietoa ja tutkimuksia leikistä lapsen toimintana sekä Karen Stagnitin Kuvitteellisen leikin teoriasta. Videon ideoinnissa otimme huomioon opettajien sekä yhteistyökumppanimme toiveet ja tarpeet, joista keskustelimme yhteistyötapaamisissa. Niissä sovimme myös, että osa videoon tulevasta materiaalista kuvataan yhteistyössä heidän kanssaan ja osan kuvauksista toteutamme tuttavaperheessämme.

Tuotteen **luonnosteluvaiheessa** analysoidaan sitä, mitkä eri tekijät ohjaavat tuotteen suunnittelua ja valmistamista. Tällä tavoin turvataan myös tuotteen laatu. (Jämsä & Manninen 2000, 43). Luonnosteluvaiheessa tutustuimme kirjallisuuteen sekä tutkimuksiin, jotka käsittelivät videon käyttämistä oppimateriaalina sekä videon valmistamista. Tutustuimme esimerkiksi Jouko Aaltosen (2007) Käsikirjoittajan työkalut -teokseen, josta saimme muun muassa tietoa videon käsikirjoituksen tekemisestä. Luonnostelimme paperille ensimmäisiä versioita videotamme ohjaavasta videokäsikirjoituksesta ja teimme Stagnitin Kuvitteellisen leikin teorian mukaan toiminnan analyysiä kauppalleikistä, jonka olimme yhdessä yhteistyökumppanimme kanssa valinneet videolle tulevien leikkilanteiden teemaksi. Sen avulla pystyimme alustavasti hahmottelemaan, missä kohtaa kauppalleikkiä mitäkin kuvitteellisen leikin taitoja voidaan havainnoida. Luonnosteluvaiheessa etsimme myös AV-asiantuntijan, jonka oli tarkoitus auttaa videon työstämisessä. Lisäksi perehdyimme Suomen tekijänoikeuslakiin ja tekijänoikeussuojaan. Suomen tekijänoikeuslain mukaan sillä henkilöllä, joka on luonut jonkin kirjallisen tai taiteellisen teoksen, on tekijänoikeus kyseiseen teokseen (Tekijänoikeuslaki 8.7.1961/404 1: 1§). Jämsän ja Mannisen (2000, 99) mukaan tekijänoikeussuojan hakemiseen ei tarvitse mitään erillistä hakemusta, vaan se syntyy itsestään ja on voimassa siihen

saakka, kunnes tekijän kuolemasta on kulunut 70 vuotta. Sovimme videon käytöstä kirjallisilla sopimuksilla Oulun ammattikorkeakoulun toimintaterapian tutkinto-ohjelman opettajien ja yhteistyökumppanimme Toimintaterapia Ritva Lauronen Ky:n kanssa.

Tuotteen **kehittelyvaihe** etenee luonnosteluvaiheessa rajattujen suunnitelmien ja toimintatapojen mukaisesti (Jämsä & Manninen 2000, 54). Videomme kehittelyvaihe koostui videokäsikirjoituksen tekemisestä, kuvauslupien keräämisestä sekä videointivälineiden käyttöön tutustumisesta. Keräsimme myös kuvamateriaalia, teimme editointisuunnitelman sekä työstimme videon sen pohjalta.

Käsikirjoituksen tarkoituksena on kuvailla mahdollisimman tarkasti se, mitä kameran edessä tulee tapahtumaan. Mukaan liitetään myös henkilöiden repliikit ja selostustekstit. Käsikirjoituksen avulla välittyä selkeästi elokuvan tai ohjelman keskeinen idea ja sisältö. Käsikirjoitus voidaan esimerkiksi rakentaa kaksipalstaiseen muotoon, jossa sivu jaetaan pystysuunnassa kahtia. Vasemmalle puolelle kirjataan ylös se, mitä kuvassa näkyy ja tapahtuu, ja oikealle liitetään puhe ja muut äänet. (Aaltonen 2007, 114, 128.) Käytimme videon käsikirjoituksen suunnittelun tukena Jouko Aaltosen Käsikirjoittajan työkalut -teosta, josta saimme tietoa siitä, miten käsikirjoitusta tuli alkaa rakentaa. Luonnostelimme ja kehittelimme videokäsikirjoitusta ensisijaisesta yhteistyökumppanimme ja toimintaterapian tutkinto-ohjelman opettajien tarpeiden pohjalta. Käsikirjoitusta ohjasi myös oma käsityksemme kuvitteellisesta leikistä, joka oli vahvistunut perehtyessämme aiheeseen.

Rakensimme videomme käsikirjoituksen kaksipalstaiseen muotoon, johon erittelimme videon kuvan ja äänen. Suunnittelimme, että videomme tulee sisältämään pääasiallisesti elävää kuvaa lapsen leikistä, mutta myös tekstiä sisältäviä still-kuvia ja ääneen puhuttua teoretietoa. Kokosimme käsikirjoitukseen videoon tulevat asiasisällöt sekä järjestimme ne etenemään loogisesti. Päätimme, että videon alussa kerromme leikin tärkeydestä lapsen elämässä sekä avaamme Karen Stagnitin Kuvitteellisen leikin teoriaa ja siihen kuuluvia käsitteitä kaavion ja selostuksen muodossa. Tämän jälkeen halusimme näyttää lapsen spontaania leikkiä, josta edellä mainittuja osa-alueita pystyy havainnoimaan. Videon toisessa osiossa päätimme kuvata sitä, miten lapsen leikkitaitoja voidaan edistää toimintaterapiassa sekä tarjota aitoa kuvamateriaalia toimintaterapeutin ohjaamista leikki-tilanteista. Suunnittelimme, että nostamme tästä kuvamateriaalista esille kuvitteellisen leikin osa-alueita tekstikenttien muodossa. Käsikirjoitusta tehdessämme otimme huomioon sen, että leikkitilanteet ovat aina spontaaneja tilanteita, joita ei voi ennalta suunnitella. Arvioimme, että valmis video tulee kestämään kokonaisuudessaan noin 25 minuuttia.

Jämsä ja Manninen (2000, 60) toteavat, että käsikirjoituksesta tulee pyytää palautetta, jonka avulla sitä pystyy muokkaamaan läpi prosessin. Keräsimme käsikirjoituksesta kirjallista palautetta viideltä toimintaterapian tutkinto-ohjelman opiskelijalta. Teimme videomme laatukriteereiden pohjalta kirjallisen videokäsikirjoituksen palautelomakkeen (liite 2), jonka opiskelijat täyttivät arvioidessaan videokäsikirjoitusta. Saimme käsikirjoituksesta myös suullista palautetta ohjaavilta opettajiltamme, yhteistyökumppaniltamme sekä äidinkielen ja viestinnän lehtorilta. Saamamme palautteen pohjalta teimme pieniä muutoksia videokäsikirjoitukseemme.

Yhteistyökumppanimme valitsi kuvauksiin osallistuvat lapset. Teimme kirjalliset kuvausluvut (liite 3), jotka yhteistyökumppanimme toimitti lasten vanhemmille allekirjoitettaviksi. Toimitimme kuvauslupalomakkeen myös tuttavaperheemme lapsen vanhemmille. Kuvausluvassa kerroimme itses-  
tämme sekä projektimme ja valmistuvan videon tarkoituksesta ja siitä, kenellä on oikeudet käyttää kyseistä tuotetta sen valmistuttua. Perustelimme kuvauslupiin myös videon tärkeyttä sekä korostimme tietosuojaan liittyviä asioita, joiden toivoimme kannustavan vanhempia osallistumaan videon toteutukseen.

Toteutimme videon kuvausmateriaalin keräämisen pääasiassa yhteistyökumppanimme toimitiloissa. Lisäksi sovimme tuttavaperheemme kanssa, että saisimme kuvata heidän lapsensa leikkiä videollemme. Suoritimme kuvaukset ensin tuttavaperheessämme ja sen jälkeen yhteistyökumppanimme toimitiloissa. Saimme kaksi videokameraa mikrofoneineen lainaan Oulun ammatillisesta opettajakorkeakoulusta, jonka henkilökunta myös opasti välineiden käytössä. Lainasimme myös kaksi videokameraa ja sanelulaitteen Oulun ammattikorkeakoulun Sosiaali- ja terveysalan yksiköstä. Tarvitsimme useita videokameroita, sillä kuvaustilanteita ja lasten liikkeitä tilassa oli vaikea määritellä ennalta.

Tuttavaperheemme lapsen leikin kuvaaminen tapahtui lapsen omassa kodissa. Asetimme yhden videokameran jalustalle kuvaamaan tilaa kokonaisuudessaan ja toista kameraa pidimme käsikamerana. Otimme mukaamme kuvauksiin erilaisia kauppaleikkiin käytettäviä materiaaleja, joiden tarkoituksena oli motivoida lasta leikkimään. Leikkitilanne eteni kuitenkin spontaanisti kauppa-  
leikistä lapsen oman mielenkiinnon mukaisiin leikkeihin. Saimme kerättyä hyvää kuvamateriaalia noin kahden tunnin ajalta.

Olimme käyneet yhteistyökumppanimme kanssa yhteistyöpalaverissa läpi heidän kanssaan tapahtuvien kuvausten toteuttamiseen liittyviä asioita. Tutustuimme silloin esimerkiksi kuvaushuoneeseen, joka oli 60 neliömetrin kokoinen erityisesti sensorisen integraation terapiaan tarkoitettu tila. Toimintaterapeutit uskoivat, että lapset tulevat käyttämään tilaa melko laajasti leikkiessään. Jo silloin suunnittelimme videokameroiden mahdollisia paikkoja tilassa ja huomioimme esimerkiksi valaistuksen sekä tilassa olevat välineet. Kuvaukset toteutettiin kahtena eri päivänä, joina kävimme asettelemassa videokamerat tilaan aikaisempien suunnitelmien mukaisesti. Ennen kuvausten alkamista poistuimme itse paikalta antaen lapsille ja toimintaterapeuteille työskentelyrauhan. Opetimme toimintaterapeuteille, miten välineet tulee käynnistää terapiatilanteiden alkaessa ja, miten ne suljetaan niiden lopuksi. Yhteistyökumppaniltamme löytyi kauppaleikkiin liittyviä materiaaleja, jotka he itse asettelevat tarkoituksenmukaisesti terapiatilaa ennen lasten saapumista. Kun terapiatilanne oli päättynyt, haimme kuvaus- ja äänitysvälineet pois yhteistyökumppanimme luota ja tallensimme kuvausmateriaalin heti kahdelle tietokoneelle. Kuvamateriaalia tuli yhteensä noin tuntia, sillä yhtä kuvaustilannetta kuvasimme aina vähintään kahdella videokameralla.

Kun tarvittava kuvamateriaali oli saatu kerättyä ja tallennettua tietokoneelle, aloitimme kuvamateriaalin työstämisen eli editoimisen. Tätä ennen katsoimme kaiken saamamme videomateriaalin, sekä teimme editointisuunnitelman videokäsikirjoituksen pohjalta. Suunnitelmaan kirjasimme tarkat ajankohdat siitä, mitä kuvamateriaalia tulemme miltäkin kameranlta käyttämään ja mihin kohtaan ne sijoittuvat videossamme. Työstimme kuvamateriaalia tiiviisti kolmen viikon ajan Adobe Premiere Pro -videoeditointiohjelmalla, jonka latasimme kuukaudeksi ilmaiskäyttöön omalle tietokoneellemme. Saimme ohjausta ohjelman käyttöön AV-asiantuntijaltamme Dennis Goudketiltä sekä Adobe Premiere Pro:n kotisivuilta. Kävimme äänittämässä videoon tulevan selostuksen ystävämme kotistudiossa. Sensuroimme videomateriaalista kohdat, joissa toimintaterapeutit käyttivät lasten oikeita nimiä puhutellessaan heitä terapiatilanteiden aikana. Toisin kuin olimme alun perin suunnitelleet videon kokonaiskestoksi tuli noin 38 minuuttia. Päätimme tehdä videosta suunniteltua pidemmän, sillä olimme saaneet kerättyä paljon hyvää kuvamateriaalia. Näin varmistimme, että kaikki tarpeellinen näkyi videossa.

Järjestimme yhdessä yhteistyökumppanimme kanssa tilaisuuden, jossa lasten vanhemmat pääsivät ensimmäisinä näkemään valmiin videon. Video näytettiin lasten vanhemmille ja toimintaterapeuteille yhteistyökumppanimme toimitiloissa. Saimme suullista palautetta videosta sekä hyväksynnän lasten vanhemmilta videon käyttämiseen. Tämän jälkeen keräsimme palautetta ohjaavilta

opettajiltamme sekä viideltä toimintaterapeuttiopiskelijalta tekemiemme palautelomakkeiden avulla. Kirjallisen palautteen keräämisen lisäksi keskustelimme opiskelijoiden kanssa siitä, vastaako valmis tuottemme projektillämme asetettuja välittömiä tavoitteita ja kehitystavoitteita.

Tuotteen **viimeistelyvaiheessa** hiotaan tuotteen yksityiskohtia kerätyn palautteen pohjalta (Jämsä & Manninen 2000, 80-81). Viimeistelyvaiheessa analysoimme saatua palautetta ja viimeistelimme videon sen pohjalta sekä kirjoitimme kirjallisen opinnäytetyöraportin, jossa arvioimme koko projektia sekä videon tuotteistamisprosessia ja laatukriteereiden täyttymistä. Laadimme kirjalliset palautelomakkeet, joilla keräsimme palautetta viideltä toimintaterapeuttiopiskelijalta ja ohjaavilta opettajiltamme. Tämän lisäksi saimme suullista palautetta yhteistyökumppaniltamme, toimintaterapian tutkinto-ohjelman opettajilta sekä äidinkielen ja viestinnän lehtorilta. Videoon tehtävät muutokset olivat hyvin pieniä ja helposti toteutettavia. Yhteistyökumppanimme toivoivat, että vaihdamme kahden leikki-tilanteen paikkaa videolla. Ohjaavien opettajien ja toimintaterapeuttiopiskelijoiden palautteen pohjalta paransimme videon jäsentelyä otsikoiden avulla sekä muokkasimme videon alussa olevaa käsitekarttaa havainnollisemmaksi. Valmis videomme tuli kestämään noin 38 minuuttia lopputeksteineen. Suunnittelimme DVD-videolle myös kannet, joihin liitimme ohjeistuksen videon käytämisestä (liite 7). Teimme DVD-videot Nero Burning ROM -kirjoitusohjelmalla, jonka avulla ja-  
oimme ne jo valmiisiin kappaleisiin.



## 6 PROJEKTIN ARVIOINTI

### 6.1 Projektin päätehtävien arviointi

#### 6.1.1 Aiheeseen perehtymisen arviointi

Ensimmäinen projektimme päätehtävistä oli aiheeseen perehtyminen, joka toteutui aikavälillä elokuu 2014 – huhtikuu 2015. Kokosimme tietoperustamme kattavasti tietoa lapsen leikistä ja sen käytöstä toimintaterapiaprosessissa. Jotta projektityönämme valmistuvaa videota voidaan käyttää osana opetusta, tuli myös meidän rajata näkökulmamme yhteen leikin teoriaan. Valitsimme Karen Stagnitin Kuvitteellisen leikin teorian ohjaamaan projektityötämme, sillä se korostaa leikin tärkeyttä lapsen elämässä ja siitä löytyy paljon teorialtietoa. Kuvitteellisen leikin teoriaa korostetaan myös paljon toimintaterapiaopinnoissa, joten koimme luontevaksi valita juuri kyseisen teorian. Kuitenkin etsiessämme tutkimustietoa Kuvitteellisen leikin teoriasta ja sen käytöstä löysimme odotettua vähemmän tutkimuksia.

Kootessamme tietoperustaa opimme käyttämään erilaisia tiedonhankintamenetelmiä ja hyödyntämään parasta saatavilla olevaa tietoa. Pyrimme käyttämään monipuolisesti eri lähteitä ja hakemaan löytämällemme tiedolle myös vahvistusta muista lähteistä. Koska projektityönämme valmistunutta videota voidaan hyödyntää monilla eri tavoilla, oli tiedon rajaaminen toisinaan haastavaa. Opinnäytetyön tietoperustan kokoaminen oli hyvin intensiivinen prosessi, jonka aikana myös ryhmätyötaitomme kehittyivät sekä opimme paljon uutta leikistä lapsen toimintana ja Kuvitteellisen leikin teoriasta. Saimme palautetta tietoperustastamme ohjaavilta opettajiltamme sekä vertaisarvioijiltamme, joiden pohjalta jäsensimme tietoperustan rakennetta ja kohdensimme näkökulmaa entisestään. Koemme, että tietoperustastamme tuli kattava ja saimme koottua siihen tiivistetysti oleellisen tiedon leikistä lasten toimintaterapiaprosessissa. Tietoperustamme tukee valmista tuotettamme ja antaa lisää ymmärrystä videon katsojalle.

### 6.1.2 Projektin suunnittelun arviointi

Toinen projektimme päätehtävistä oli projektin suunnittelu, joka toteutui aikavälillä huhtikuu 2015 – toukokuu 2015. Aloitimme projektin suunnittelun perehtymällä projektityötä kuvaavaan kirjallisuuteen. Löysimme useita hyviä lähteitä, joiden kautta tutustuimme projektityöskentelyyn ja sen eri vaiheisiin. Projektityöskentely ei ollut meille ennestään tuttua, joten kirjallisuus ja aikaisemmin tehdyt opinnäytetyöprojektit auttoivat projektisuunnitelman tekemisessä.

Aloitimme projektisuunnittelun asettamalla projektillämme tavoitteet. Tämä tuntui aluksi haastavalta, sillä tuotteellamme oli useita eri hyödynsaajia, joiden tavoitteet tuli ottaa erikseen huomioon. Tavoitteiden asettelua helpotti ohjaavien opettajien ja yhteistyökumppanin kanssa käydyt keskustelut. Kun olimme määritelleet projektillämme tavoitteet, saimme myös paremman käsityksen siitä, millainen tuottemme tulisi olla. Tämä antoi tarkoituksen koko projektille ja lisäsi omaa sitoutumistamme siihen. Määrittelimme myös projektiorganisaation ja suunnitelimme siihen kuuluvien ryhmien välistä viestintää. Koimme etuna sen, että projektiorganisaatiomme oli suhteellisen pieni ja siihen kuuluvat henkilöt meille suurimmaksi osaksi entuudestaan tuttuja. Tämä helpotti yhteistyötä ja antoi mahdollisuuden jatkuvan palautteen saamiselle. Vaikka sovimme ennalta muutamia yhteistyötapaamisia, olisimme kaivanneet niitä lisää, sillä sähköpostin välityksellä viestiminen oli toisinaan hidasta ja tuotetta olisi voinut ideoida enemmän yhteistyössä projektiorganisaatioon kuuluvien henkilöiden kanssa. Projektivastaavina ymmärsimme, että suurin vastuu tuotteen kehittämisestä ja valmistamisesta kuului meille, mutta yhteinen ideointi ja suunnittelu olisivat helpottaneet työskentelyämme huomattavasti. Meillä oli kuitenkin riittävästi tietoa siitä, millaista tuotetta meiltä odotetaan, ja siksi suunnittelu eteni aikataulun mukaisesti.

Projektin suunnitteluun kuului myös päätehtävien määrittely ja aikataulujen suunnittelu. Toisinaan oli vaikea arvioida, kuinka paljon aikaa mikäkin projektin tehtävä vaatii. Saimme kuitenkin apua aikaisemmin tehdyistä opinnäytetyöprojekteista ja pystyimme niiden pohjalta arvioimaan omaa ajankäyttöämme projektin eri vaiheissa. Teimme riskianalyysin, johon kokosimme kaikki projektiämme koskevat mahdolliset riskitekijät ja mietimme varasuunnitelmia niiden toteutumisen ehkäisemiseksi. Näin pienimuotoisessa projektissa huomasimme, että suurimmat riskit liittyivät lähinnä aikatauluihin sekä tarkoituksenmukaisen kuvamateriaalin keräämiseen. Koimme kuitenkin riskikartituksen tarpeelliseksi projektimme onnistumisen ja tavoitteisiin pääsemisen kannalta. Myös budjetin laatiminen kuului osaksi projektin suunnittelua. Pyrimme suunnittelemaan projektimme niin,

ettei ylimääräisiä menoja ilmenisi, mikä vaikeutti esimerkiksi AV-asiantuntijan etsimistä ja lisäsi näin omaa työmääräämme.

Tämän päätehtävän aikana määrittelimme tuotteellemme laatukriteerit, jotka ohjasivat videon kehittämistä ja arviointia. Laatukriteereiden suunnitteleminen oli suhteellisen helppoa, sillä kyseisenlaista tuotetta määrittäviä ominaisuuksia oli helppo löytää useita. Päädyimme ohjaavien opettajien kanssa kuitenkin kolmeen keskeisimpään kriteeriin, jotka auttoivat myöhemmin tuotteen kehittämisessä ja työstämisessä sekä esimerkiksi kirjallisten palautelomakkeiden suunnittelussa. Laatukriteereiden konkretisoiminen taulukon muotoon helpotti niiden ymmärtämistä ja ohjasi laadukkaan tuotteen toteutuksessa. Teimme myös arviointisuunnitelman, jossa kuvasimme keinot, joilla keräämme palautetta projektistamme sen eri vaiheissa. Halusimme saada mahdollisimman kattavasta palautetta projektiorganisaatiomme ohjaus- ja tukiryhmiltä. Koimme tarkoituksenmukaisimmaksi kerätä palautetta laatukriteereiden pohjalta laadituilla palautelomakkeilla. Tämän lisäksi halusimme saada myös suullista palautetta opettajilta, vertaisarvioijilta ja yhteistyökumppaniltamme. Koska tavoitteenamme oli saada aikaan laadukas tuote, koimme tärkeäksi kerätä palautetta mahdollisimman monipuolisesti.

### **6.1.3 Videon suunnittelun ja toteutuksen arviointi**

Seuraavat projektimme päätehtävistä olivat videon suunnittelu sekä sen toteuttaminen, jotka toteutuivat aikavälillä toukokuu 2015 – elokuu 2015. Aloitimme videon suunnittelun tekemällä alustavia versioita videokäsikirjoituksesta ja muokkasimme sitä saamamme palautteen pohjalta. Koimme videokäsikirjoituksen tekemisen suhteellisen yksinkertaiseksi, sillä saimme paljon apua videon tekemiseen liittyvästä kirjallisuudesta. Koska olimme määritelleet projektin tavoitteet ja videon laatukriteerit huolella, videokäsikirjoituksen työstäminen sujui ongelmitta. Haastavinta oli suunnitella videolle tulevan teoriatiedon ja aidon kuvamateriaalin määrää suhteessa toisiinsa. Halusimme jättää tarpeeksi tilaa kuvamateriaalille, josta pystytään havainnoimaan lapsen leikkiä. Tämän vuoksi meidän tuli tuoda videolle esiin vain tarkoituksenmukaisimmat asiasisällöt. Tässä meitä auttoi huolella tekemämme tietoperusta, josta nostimme tärkeimmät asiat videokäsikirjoitukseen. Videokäsikirjoitusta oli vaikea tehdä yksityiskohtaiseksi, sillä kuvaustilanteet olivat ennalta-arvaamattomia ja spontaaneja. Koimme, että palautteen kerääminen käsikirjoituksesta oli hyvin tärkeää, sillä näin saimme ulkopuolista näkökulmaa sekä varmistusta tekemällemme työlle. Palautteen pohjalta pystyimme helposti jatkamaan videon suunnittelun seuraaviin vaiheisiin.

Kuvamateriaalin keräämiseen liittyvä käytännön suunnittelu sujui ongelmitta, sillä saimme aikataulut sovitettua yhteen yhteistyökumppanimme kanssa ja näin työskentely eteni jouhevasti. Oulun ammatillisen opettajakorkeakoulun henkilökunnasta oli meille paljon apua, sillä saimme heidän kauttaan käyttöömmme laadukkaat kuvausvälineet sekä ohjausta niiden käyttöön. Pääsimme tutustumaan yhteistyökumppanimme terapiatiloihin, joissa osa kuvauksista toteutettiin. Oli tärkeää, että suunnittelimme etukäteen videokameroiden paikat tilassa, ja että käytössämme oli laadukkaat välineet. Näin pystyimme varmistamaan sen, että saamme kerättyä riittävästi kuvamateriaalia vain yhden kuvauskerran pohjalta. Myös yhteistyö tuttavaperheemme kanssa oli sujuvaa ja saimme kerättyä kuvamateriaalia, josta pystyy havainnoimaan Kuvitteellisen leikin teorian osa-alueita. Koimme epävarmuutta siitä, saammeko kerättyä riittävän laadukasta kuvamateriaalia, sillä emme voineet juurikaan itse vaikuttaa siihen, mitä kameran edessä tuli tapahtumaan. Lopputuloksen kannalta oli kuitenkin hyvä, ettei leikkitilanteita suunniteltu liikaa, vaan ne etenivät spontaanisti.

Tiesimme projektin alusta asti, että haluamme olla mahdollisimman paljon mukana videon työstämisessä, jotta siitä tulisi mahdollisimman laadukas ja suunnitelmiamme mukainen. Tämän vuoksi päädyimme hakemaan AV-asiantuntijan, joka perehdyttää meidät editointiohjelman käyttöön ja näin pystymme työstämään videota mahdollisimman pitkälle itsenäisesti. Löysimme ystäväpiiristämme henkilön, joka opetti meille Adobe Premiere Pro -ohjelman käyttöä sekä antoi tarvittaessa vinkkejä videon työstämisen eri vaiheissa. Alussa ohjelman käyttäminen tuntui vaikealta ja hitaalta, sillä se on tarkoitettu ammattilaisten käyttöön ja oli ulkoasultaan hyvin monimutkainen. Vähitellen ohjelman käyttäminen helpottui ja videon työstämisestä tuli miellyttävää. Videon editointi oli hyvin työlästä, sillä käytössämme oli paljon kuvamateriaalia ja halusimme tehdä videosta visuaalisesti mahdollisimman esteettisen. Editointisuunnitelman tekeminen auttoi huomattavasti videon työstämisessä.

#### **6.1.4 Projektin päättämisen arviointi**

Viimeinen projektimme päätehtävistä oli projektin päättäminen, johon kuului palautteen kerääminen, videon viimeistely sekä kirjallisen opinnäytetyöraportin kirjoittaminen. Päätehtävä toteutui elokuussa 2015. Videon valmistuttua keräsimme suunnitelmiamme mukaan palautetta niin opettajilta,

yhteistyökumppanilta kuin opiskelijoiltakin. Saamamme palaute oli positiivista, eikä videoon tarvinnut tehdä kuin hyvin pieniä muutoksia. Palautetta saadessamme oli ilo huomata, että videon katsojat olivat nähneet videolta juuri niitä asioita, joita halusimme siinä korostaa.

Projektin päättämiseen kuului myös kirjallisen opinnäytetyöraportin kirjoittaminen, joka tapahtui nopealla tahdilla. Koska olimme tehneet tietoperustan sekä projekti- ja videosuunnitelmat huolellisesti, oli raportin kirjoittaminen niiden pohjalta helppoa. Koemme, että raporttimme antaa monipuolisen kuvan niin opinnäytetyöprojektimme suunnittelusta kuin sen toteutuksestakin. Se tukee myös valmista videotamme ja antaa lisätietoa sen taustoista.

## 6.2 Tavoitteiden saavuttamisen arviointi

Projektimme **tulostavoitteena** oli video, joka sisältää kuvamateriaalia lapsen leikistä linkitettynä Karen Stagnitin Kuvitteellisen leikin teoriaan. Projektin tulostavoite täyttyi ja projektimme lopputuloksena syntyi noin 38 minuuttia kestävä ”Hei, nyt leikitään!” -Kuvitteellisen leikin havainnointivideo. Valmis video tallennettiin DVD-muotoon, joka toimitettiin yhteistyökumppanillemme sekä toimintaterapian tutkinto-ohjelman opettajille. Video annettiin opettajille myös tiedostomuodossa, jotta he voivat hyödyntää sitä oppitunneilla esimerkiksi tablettitietokoneilla ja kannettavilla tietokoneilla. Valmis video vastasi odotuksiamme ja saimme tehtyä siitä sellaisen, kuin olimme suunnitelleet.

Projektimme yhtenä **välittömänä tavoitteena** oli, että toimintaterapian opettajat kokevat videon hyödylliseksi ja koekäyttävät sitä osana toimintaterapeuttiopiskelijoiden opetusta. Kun ohjaavat opettajamme olivat katsoneet videon, saimme iloksemme kuulla, että he kokevat voivansa hyödyntää videotamme useilla toimintaterapian tutkinto-ohjelmaan sisältyvillä opintojaksoilla. Myös videon arvioineet toimintaterapeuttiopiskelijat uskoivat, että video voi rikastuttaa muita opetusmenetelmiä ja tuoda lisäarvoa monille opintojaksoille. Toisena välittömänä tavoitteenamme oli, että toimintaterapeuttiopiskelijat havainnoivat videolta lapsen kuvitteellista leikkiä koekäytön yhteydessä sekä oppivat liittämään näkemäänsä Kuvitteellisen leikin teoriaan ja tämän kautta kokevat sen lisäävän ymmärrystään leikistä osana lapsen toimintaa. Kolmantena projektimme välittömänä tavoitteena oli, että yhteistyökumppanimme Toimintaterapia Ritva Lauronen Ky:n toimintaterapeutit kokevat videon hyödylliseksi ja päättävät käyttää sitä esimerkiksi erilaisissa tiedotustilaisuuksissa kertoessaan leikistä osana toimintaterapiaa. Yhteistyökumppanimme kokivat voivansa hyödyntää videota ja sen osia kertoessaan toimintaterapeutin työstä esimerkiksi yritykseen tuleville työharjoittelijoille.

Yhteistyökumppanillemme oli herännyt projektin aikana myös uudenlaisia kehittämistarpeita, joita valmistamamme video ei realiteettien nojalla voinut kokonaan täyttää.

Vaikka opettajat ja yhteistyökumppanimme eivät vielä ole ehtineet käyttää videota kokonaisuudessaan, uskomme saamamme palautteen ja itsearviointimme pohjalta, että videomme vastaa kaikkien hyödynsaajien tarpeisiin. Koska opinnäytetyöprojektin työstäminen oli intensiivinen ja aikaa vievä prosessi, on palkitsevaa tietää, että videota tullaan hyödyntämään esimerkiksi tulevien toimintaterapeuttiopiskelijoiden opinnoissa. Olisimme varmasti itsekkin hyötynneet vastaavanlaisesta videosta omien opintojemme aikana. Jo videon ideointivaiheessa oli tärkeää, että videon hyödynsaajat pääsivät kertomaan omista tarpeistaan ja toiveistaan. Huomasimme, että yhdessä tapahtuvaa ideointia olisi voinut kuitenkin olla enemmän, sillä myöhemmin saimme kuulla uusista tarpeista ja ideoista, joihin emme voineet enää siinä vaiheessa projektia vastata.

Projektimme **kehitystavoitteet** liittyivät videon käytön vakiintumiseen osaksi toimintaterapiaopintoja, ja että sen kautta kyseisenlaiset oppimateriaalit saisivat enemmän sijaa perinteisten opetusmenetelmien rinnalla. Emme voi vielä arvioida tavoitteeseen pääsemistä, mutta uskomme, että opettajat hyödyntävät videota useissa eri tilanteissa. Koska lapsen leikkiä on vaikea simuloida, video tarjoaa siihen hyvän mahdollisuuden. Videolla esitetty teoratieto ei vanhene ja kyseistä teoriaa tullaan opettamaan toimintaterapeuteille luultavasti vielä pitkään. Leikki itsessäänkin on ajaton toimintakokonaisuus, vaikkakin leikkivälineet ja -rekvisiitat muuttuvat ajansaatossa. Yhtenä kehittämistavoitteenamme oli myös, että toimintaterapeuttiopiskelijat käyttävät tulevaisuudessa toimintalähtöisiä arviointi- ja terapiamenetelmiä sekä osaavat hyödyntää Kuvitteellisen leikin teoriaa niin opinnoissaan kuin tulevina ammattilaisinakin. Videomme korostaa hyvin toimintalähtöistä tapaa työskennellä lasten kanssa ja olemmekin pyrkineet painottamaan siinä leikin tärkeyttä toimintana. Vaikka videon pääpaino ei ole Kuvitteellisen leikin teorian avaamisessa, antaa se kuitenkin peruskäsityksen teoriasta ja sen käsitteistä sekä voi herätellä opiskelijoiden mielenkiintoa tutustua aiheeseen tarkemmin esimerkiksi lukemalla lisää opinnäytetyöraportistamme tai siinä esitetystä kirjallisuudesta ja tutkimuksista. Projektimme lopullisina hyödynsaajina ovat toimintaterapian asiakkaat eli lapset ja heidän vanhempansa, joiden kanssa tulevat toimintaterapeutit työskentelevät. Toivomme, että videomme herättää opiskelijoita pohtimaan toimintaterapiaa toimintalähtöisemmästä näkökulmasta ja, että he vievät oppimaansa myös tuleviin työpaikkoihinsa. Näin toimintaterapeutit voivat tukea lasten kehitystä kokonaisvaltaisemmin ja hyödyntää Kuvitteellisen leikin teoriaa työssään.

Yksi tavoitteistamme oli myös se, että ihmisten tietoisuus toimintaterapiasta ja lapsen kuvitteellisen leikin tärkeydestä lisääntyy yhteistyökumppanimme käyttäessä videota erilaisissa tiedotustilaisuuksissaan. Toimintaterapia on vielä suhteellisen tuntematon ala ja siksi on tärkeää kertoa toimintaterapeutin työstä mahdollisimman laajalti. Videomme antaa toimintaterapiasta konkreettisen kuvan ja herättää ihmisten mielenkiintoa ja ymmärrystä luultavasti paremmin kuin vain sanallinen kuvailu. Videomme antaa hyvän keinon toimintaterapeuteille esitellä työtään esimerkiksi lasten vanhemmille ja muille lasten kanssa työskenteleville henkilöille.

Yhtenä **oppimistavoitteenamme** oli oppia lisää lapsen kuvitteellisesta leikistä ja leikin merkityksellisyydestä lapsen elämässä. Tietoperustaa kootessamme saimme runsaasti uutta tietoa leikistä lapsen toimintana sekä Kuvitteellisen leikin teoriasta. Tietoa hankkiessamme opimme käyttämään luotettavia lähteitä ja tarkastelemaan saatavilla olevaa tietoa kriittisesti. Jo ennen opinnäytetyöprosessia ymmärsimme leikin olevan lapselle tärkeä toimintakokonaisuus, mutta prosessin myötä se on vahvistunut entisestään. Kuvitteellisen leikin teoria ja siihen liittyvät arviointi- ja terapiamenetelmät olivat myös tuttuja jo ennestään. Opinnäytetyöprojektimme myötä uskomme käyttävämme niitä herkemmin tulevassa työssämme. Oppimistavoitteenamme oli myös kehittyä projektityöskentelyssä. Koimme, että hoidimme hyvin projektivastaaville kuuluvat tehtävät. Olimme koko prosessin ajan yhteydessä projektiorganisaatiomme eri ryhmiin, välitimme tietoa ryhmien välillä sekä huolehdimme siitä, että projektimme etenee aikataulun mukaisesti. Tämän kautta yhteistyö- ja tiimityöskentelytaitomme kehittyivät. Projektivastaavina koimme, että meillä oli projektin suunnittelusta ja toteuttamisesta yhtä suuri vastuu. Työskentelimme koko projektin ajan tiivisti yhdessä ja teimme vain hyvin vähän asioita erillämme. Tekemällä projektia jatkuvasti yhdessä varmistimme sen, että molempien mielipiteet ja näkemykset tulevat huomioiduiksi ja rikastuttavat yhdessä koko projektia. Lisäksi yhdessä työskenteleminen mahdollisti jatkuvan palautteen antamisen toinen toisellemme ja pystyimme tarkastelemaan tekemäämme työtä mahdollisimman kriittisesti.

Yhtenä oppimistavoitteenamme oli oppia tekemään laatukriteerimme täyttävä video. Videokameroiden käyttäminen oli meille ennestään tuttua, mutta olimme hieman epävarmoja, pystymmekö keräämään tarpeeksi laadukasta kuvamateriaalia, jota halusimme videolle. Lapsen spontaania leikkiä kuvatessamme tilanne kuitenkin vei mennessään ja olimme hyvin tyytyväisiä lopulliseen kuvamateriaaliin. Yhteistyökumppanimme luona toteutuneet kuvaukset opettivat meille sen, että kuvausvälineiden asettelu on tärkeää suunnitella hyvin jo ennalta. Huomioidessamme nämä tekijät

saimme kerättyä laadukasta kuvamateriaalia terapiatilanteista. Yhtenä haasteena oli sietää epävarmuuden tunteita, sillä emme itse voineet juurikaan vaikuttaa siihen, mitä kameran edessä tulee tapahtumaan.

Emme olleet aikaisemmin käyttäneet minkäänlaisia videon editointiohjelmia. Tästä huolimatta halusimme kuitenkin haastaa itseämme ja opetella videon editoimisen alusta loppuun saakka. Aluksi editointiohjelman käyttäminen tuntui hyvin haastavalta, mutta saamamme ohjauksen avulla toimimme videon editoimisessa ja Adobe Premiere Pro -ohjelman käyttämisessä kehittyivät. Vähitellen videon työstämisestä tuli miellyttävää ja pääsimme hyödyntämään omaa luovuuttamme sekä tekemään videostamme juuri sellaisen, kuin halusimme. Uskomme, että tästä taidosta on meille tulevaisuudessa hyötyä esimerkiksi toimintaterapeutin ammatissa.

### 6.3 Videon laatuksiteereiden arviointi

Videomme laatuksiteereitä olivat havainnollisuus, kuvitteellisen leikin teoriaperusteisuus sekä videon sovellettavuus. Laatuksiteereidemme pohjalta keräsimme tuotteestamme palautetta jo käsikirjoitusvaiheessa sekä videon valmistuttua. Teimme kirjalliset palautelomakkeet, joihin konkreetisoimme videon laatuksiteerit erilaisten väittämien muodossa. Videokäsikirjoitustamme arvioi palautelomakkeiden avulla viisi toimintaterapeuttiopiskelijaa, jonka lisäksi saimme suullista palautetta ohjaavilta opettajiltamme, äidinkielen ja viestinnän lehtorilta sekä yhteistyökumppaneiltamme. Valmis video arvioitiin samalla periaatteella, mutta keräsimme opettajilta myös kirjallista palautetta lomakkeen muodossa.

Ohjaavat opettajamme olivat pääosin tyytyväisiä videomme ***havainnollisuuteen***. He kokivat videon olevan ehyt loogisesti etenevä kokonaisuus sisältäen tarpeeksi still-kuvia, ääneen puhuttua teorial tietoa sekä aitoa kuvamateriaalia. Heidän mukaansa videon selostus oli selkeää ja valitsemamme musiikki tuki videon teemaa. Opettajat olivat pääosin täysin samaa mieltä arviointilomakkeen väittämien kanssa, mutta kaipasivat videolle struktuuria luovia väliotsikoita. Opettajat toivoivat, että teemme videon yhteyteen ohjeistuksen, joka sisältää videon sisällysluettelon. Sisällysluettelon avulla opettajien on helppo löytää videolta opetuksessa käyttämänsä kohdat. Lisäksi he toivoivat erilaista rakennetta videolla esitettyyn kuvitteellisen leikin kaaviokuvaan. Pohdimme yhteisesti myös loppuyhteenvedon tarvetta, mutta totesimme, että se ei ole tarkoituksenmukainen,



koska opettajat tulevat näyttämään videota vain osissa. Näiden lisäksi videon lopputeksteistä puuttui muutamia mainintoja. Näin pienet muutostoiveet oli helppoa toteuttaa ja havainnollisuuteen liittyvä laatukriteeri täyttyi muutosten tekemisen myötä. Yhteistyökumppanit olivat pääosin tyytyväisiä videon havainnollisuuteen, mutta toivoivat, että lopulliseen versioon vaihtaisimme keskenään kahden viimeisen terapiatilanteen paikkaa, jotta videosta tulisi loogisempi kokonaisuus. Myös tämä oli helposti toteutettavissa.

Suurin osa toimintaterapeuttiopiskelijoista arvioi, että videomme täyttää täysin havainnollisuuden laatukriteerin. Saimme kahdelta opiskelijalta samansuuntaisia kehittämissuhteita, joita opettajatkin olivat aiemmin antaneet. Opiskelijat kokivat, että videomme oli mielenkiintoinen, selkeä sekä havainnollisesti hyvin kuvitteellisen leikin teoriaa. Heidän mielestään videota oli mukava katsella, ja he kokivat sen olevan ehyt ja hyvin toteutettu kokonaisuus.

Kun olimme tehneet videolle opettajien, opiskelijoiden ja yhteistyökumppanin ehdottamat pienet muutokset, näytimme sen äidinkielen ja viestinnän lehtorille Tuula Koskelle, sillä halusimme saada palautetta videon havainnollisuudesta myös viestinnän ammattilaiselta. Hänen mukaansa video oli hieno kokonaisuus, jossa yhdistyivät rauhallinen tunnelma, aitous ja oppimista mahdollistavat elementit. Hän arvioi, että videolla oli sopivasti rauhallista ja selkeää puhetta, jota oli tuettu sopivin otsikkotekstein sekä kuvakerronnan avulla.

Koemme videon täyttävän havainnollisuuden laatukriteerin, sillä suunnittelimme tarkasti, miten kuvaamme haluamamme asiat videolle. Pyrimme tekemään videosta esteettisen ja panostimme niin musiikin valintaan kuin äänenlaatuunkin. Näin saimme videosta myös tunteisiin vetoavan, mikä auttaa asian mieleenpainumisessa. Jo videon työstämisen alkaessa meillä oli selkeä visio siitä, millaisen visuaalisen ilmeen halusimme videollemme. Prosessin edetessä ideat tarkentuivat, ja lopputuloksesta tuli mielestämme havainnollistava kokonaisuus. Videota työstäessä oli välillä vaikea nähdä asioita ulkopuolisen silmin ja nyt jälkeenpäinkin löydämme videosta pieniä kohtia, joihin voimme tehdä vielä muutoksia. Olemme kuitenkin ymmärtäneet, että kyseisenlaisen tuotteen kehittämistä ei voi jatkaa loputtomiin, vaan jossain vaiheessa on päätettävä sen olevan valmis.

Toinen laatukriteeristämme oli **kuvitteellisen leikin teoriaperusteisuus**. Opettajat olivat pääosin samaa mieltä arviointilomakkeen väittämien kanssa. He olivat sitä mieltä, että videolla on tarpeeksi teoretietoa kuvitteellisesta leikistä ja tilaa oli jätetty riittävästi aitojen leikki-tilanteiden havainnoimiselle. Opettajat olivat täysin samaa mieltä siitä, että videolle oli nostettu juuri tarkoituksenmukainen

teoriatieto, joka tuki kuvitteellisen leikin havainnointia sekä antoi tietoa siitä, miten toimintaterapiassa voidaan edistää lapsen leikkitaitoja. Opettajat olivat kuitenkin jääneet miettimään videon kohtaa, jossa puhumme siitä, miten toimintaterapeutti voi edistää lapsen leikkitaitoja erilaisten menetelmien ja ohjelmien kautta. He kaipasivat tähän toimintälähtoisempää näkökulmaa, mutta yhteisen keskustelun pohjalta päädyimme siihen, että tästä on puhuttu riittävästi jo videon alussa. Lisäksi opettajat toivoivat videon loppuun lähdeviittausta Karen Stagnitin Kuvitteellisen leikin teoriasta, jonka olimme epähuomiossa unohtaneet. Opettajat olivat tyytyväisiä siihen, että videolla keskiössä on lapsen leikki ja esitetty kuvamateriaali on hyvin toimintälähtöistä. Yhteistyökumppanimme olivat tyytyväisiä siihen, että olimme avanneet videolla Kuvitteellisen leikin teoriaan liittyviä käsitteitä. He kokivat, että tämä lisää esimerkiksi lasten vanhempien ymmärrystä terapiassa esille tulleista asioista. Yhteistyökumppanimme jäi miettimään, onko videolla esitetyt terapiatilanteet liian pitkiä. He totesivat kuitenkin voivansa hyödyntää videolta vain tarvitsemiaan osia.

Opiskelijat olivat huomanneet videolta samoja asioita, joita opettajat olivat jo aiemmin nostaneet esille. Lisäksi osa heistä kaipasi videolle lisää teoriatietoa kuvitteellisesta leikistä. Keskustelimme kuitenkin yhteisesti videon lähtökohdista ja opettajien tarpeesta aidolle kuvamateriaalille. Koska teoriatietoa voi etsiä monista muista lähteistä, oli tilaa voitu jättää leikkitilanteiden havainnoimiselle. Videon katsomisen jälkeen keskustelimme opiskelijoiden kanssa siitä, mitä he olivat videolla nähneet ja iloksemme kuulumme heidän havainnoineen videolta hyvin monia eri asioita. Esille nousi esimerkiksi terapeutin rooli leikkitilanteissa, kuvitteellisen leikin osa-alueet sekä ympäristön soveltaminen leikkitilanteisiin sopivaksi.

Saamiemme pienten korjausehdotusten toteuttamisen jälkeen koemme, että teoriaperusteisuuden laatukriteeri täyttyy. Videon työstämisen aikana mietimme itsekkin usein sitä, onko videolla tarpeeksi teoriatietoa. Olemme kuitenkin vahvasti sitä mieltä, että tietoa on aina saatavilla, mutta videolla esitetyn kuvamateriaalia olisimme kaivanneet itsekkin enemmän opintojemme aikana. Koemme, että tällaisenaan video vastaa hyvin kaikkien hyödynsaajien tarpeisiin ja toiveisiin. Saimme nostettua videolle mielestämme tarkoituksenmukaisimman asiasisällön, jota huolellisesti tehty tietopöytä ja kattavat suunnitelmat edesauttoivat. Työstäessämme videota analysoimme kuvamateriaalia useaan kertaan, jotta saimme nostettua esille juuri tarkoituksenmukaisimmat kuvitteellisen leikin osa-alueet. Teimme myös toiminnan analyysiä kauppaleikistä, mikä auttoi näkemään videolta oikeita asioita kuvitteellisen leikin näkökulmasta.

Kolmas laatukriteereistämme oli videon **sovellettavuus**. Niin opettajat kuin opiskelijatkin olivat sitä mieltä, että videota voidaan hyödyntää moniin eri käyttötarkoituksiin. Katsoessaan videota he olivat huomanneet, että videota voi käyttää myös sellaisilla opintojaksoilla, joita emme olleet aikaisemmin edes huomioineet. Olimme ajatelleet, että video soveltuu hyvin opintojaksoille, joissa käsitellään lapsen leikin arvioimista sekä leikin edistämistä toimintaterapiainterventiossa. Opettajat aikovat kuitenkin käyttää videota myös esimerkiksi toimintaterapeuttiopiskelijoiden opinnoissa, jotka liittyvät toiminnan analysoimiseen ja soveltamiseen sekä havainnollistaessaan leikkiä toimintakokonaisuutena. Opettajat kokivat, että lisättävät väliotsikot ja sisällysluettelo helpottavat videon soveltamista eri oppitunneilla. Opettajat olivat sitä mieltä, että videota voidaan hyödyntää niin kokonaisten opiskelijaryhmien opetuksessa kuin itsenäisessä opiskelussa ja parityöskentelyssäkin. Kaikki videota arvioineet toimintaterapeuttiopiskelijat olivat jo valmistavassa vaiheessa ja kokivat, että olisivat hyötynneet videosta opintojensa monissa eri vaiheissa. Yhteistyökumppanimme kokivat, että voivat hyödyntää videon osia erilaisissa tilaisuuksissaan sekä esimerkiksi kertoessaan työstään ja leikin tärkeydestä työharjoittelussa oleville opiskelijoille. Video on kokonaisuudessaan melko pitkä, joten yhteistyökumppanit luultavasti käyttävät siitä vain tarvitsemiaan osia.

Koemme, että videon sovellettavuuden laatukriteeri täyttyi. Olimme todella tyytyväisiä siihen, että videolle löydettiin monia uudenlaisiakin käyttötarkoituksia. Tämä oli hyvin palkitsevaa kuulla, sillä olimme tehneet videon eteen paljon töitä. Projektin alussa oli vaikeaa suunnitella videon sisältöä ja rakenne tuntui sekavalta, sillä meidän tuli huomioida niin monen eri käyttäjän tarpeet. Yhteistyöpalavereissa suunnitelma selkiytyi kuitenkin vähitellen ja lopulta videon sovellettavuuteen liittyvä laatukriteeri oli suhteellisen helppo täyttää. Olemme tyytyväisiä, että valitsimme yhdeksi videon laatukriteeriksi sovellettavuuden, sillä se ohjasi valitsemaan videolle juuri tarkoituksenmukaiset asiat, ja sen ansioista videosta tuli hyvin monipuolinen.

## 7 POHDINTA

Käsityksemme leikistä lapsen tärkeimpänä toimintakokonaisuutena on vain vahvistunut opinnäytetyöprosessin aikana. Koska leikki kehittää lapsen jokapäiväiseen elämään tarvittavia taitoja, tulisi se näkyä toimintaterapiassa jo tavoitteiden tasolla. Käytettiin leikkiä välineenä muiden taitojen harjoitteluun tai itse leikkitaitojen kehittämiseen, pitäisi sen aina olla osa toimintaterapiaprosessia. Olemme itse syntyneet aikana, jolloin leikki oli spontaania ajanvietettä, eikä sitä korvannut esimerkiksi virtuaalimaailmat tai tietotekniset laitteistot. Teknologia on kehittynyt hyvin lyhyessä ajassa ja tämä näkyy myös siinä, miten lapset viettävät aikaansa. Opinnäytetyöprosessin aikana olemme miettineet yhä enemmän sitä, onko spontaani leikki menettämässä merkitystään nyky-yhteiskunnassa. Tämän vuoksi niin vanhemmilla kuin lasten kanssa työskentelevillä ammattilaisilla on yhä isompi rooli kannustaa ja ohjata lapsia vapaaseen leikkiin. Myös toimintaterapeuttiopiskelijoiden tulee jo opintojensa aikana ymmärtää leikin merkitys lapsen elämässä ja tiedostaa sen tärkeys työskennellessä lasten kanssa. Jo opiskeluaikana on hyvä opetella toimintalähtöisten arviointi- ja terapiamenetelmien käyttöä, johon projektityömmekin suuntaa.

Projektin valmistuttua olemme olleet hyvin tyytyväisiä siihen, että valitsimme juuri projektimuotoisen opinnäytetyön. Halusimme kehittää konkreettisen tuotteen, joka palvelisi mahdollisimman monien hyödynsaajien tarpeita ja samalla haastaisi myös meitä riittävästi. Opintojemme aikana olimme tutustuneet moniin erilaisiin opinnäytetöihin, mutta projektimuotoinen työskentely puhutteli meitä tutkimusten tekemistä enemmän. On erityisen tärkeää tehdä tutkimusluontoista työtä ja saada uutta tietoa eri ilmiöistä ja asioista. Koemme kuitenkin, että on yhtä tärkeää hyödyntää saatavilla olevaa tietoa ja luoda sen pohjalta materiaalia, joka voi kehittää myös alaamme. Vielä edelleenkin toimintaterapia on suhteellisen tuntematon ala, jonka vuoksi työntekijöiden täytyy markkinoida sitä yhä enemmän yhteiskunnallisella tasolla. Vaikka tekijänoikeudellisista syistä tuotteemme ei tule laajempaan levitykseen, antaa se kuitenkin edes yhdelle yritykselle mahdollisuuden tuoda työtään näkyvämmäksi.

Perehtyessämme projektin alussa Kuvitteellisen leikin teoriaan totesimme, että aiheesta löytyy hyvin vähän tutkimustietoa. Kävimme useita tietokantoja läpi, mutta saatavilla olevat tutkimukset olivat suhteellisen vanhoja, eivätkä palvelleet juuri meidän tarpeitamme. Kuvitteellisen leikin tärkeydestä sekä siihen liittyvistä menetelmistä olisikin hyvä tehdä uudempia tutkimuksia. Projektin

alussa rajasimme opinnäytetyön aiheen liian kapea-alaisesti koskemaan lähes pelkästään yhtä kuvitteellisen leikin arviointimenetelmää ja sen käyttöä osana lasten toimintaterapiaprosessia. Oli kuitenkin hyvä, että laajensimme näkökulmaa, jolloin tuotteestamme tuli monipuolisempi ja paremmin opettajien ja yhteistyökumppanin tarpeita vastaava. Tiedon keruu oli aikaavievä ja aluksi jopa hie-  
man turhauttava prosessi, sillä halusimme löytää runsaasti lähteitä, jotka tukivat toinen toistaan. Näin varmistimme sen, että löytämämme tieto oli luotettavaa ja näin ollen myös projektimme kan-  
nalta käyttökelpoista. Tietoperustan kokoaminen olikin kaiken kaikkiaan projektimme raskain pää-  
tehtävä. Tähän vaikutti varmasti muut opintomme sekä epätietoisuus projektin lopullisesta pää-  
määrästä.

Opintojemme aikana olemme huomanneet, että toisinaan toimintaterapian alalla vallitsee edelleen-  
kin vanhat paradigmat. Toimintaterapia voi olla vielä hyvin valmiustasolähtöistä, vaikka nykyään  
tulisi pyrkiä jatkuvasti kohti toimintalähtöisempää lähestymistapaa. Tietoperustassamme halu-  
simme korostaa leikin merkityksellisyyttä lapsen jokapäiväisessä elämässä ja sen huomioimisen  
tärkeyttä myös osana toimintaterapiaprosessia. Toimintalähtöinen työskentely on myös yksi toimin-  
taterapeutin eettisistä lähtökodista, sillä toimintaterapiaa tulisi toteuttaa aina asiakkaan arjesta ja  
mielenkiinnon kohteista käsin. Koemme, että toimimme sekä tietoperustassamme että valmiissa tuot-  
teessamme esille toimintalähtöistä näkökulmaa ja pidimme lapsen leikin keskiössä koko projektin  
ajan. Uskomme, että tietoperustaamme voi hyödyntää monipuolisesti myös valmiin videon tukima-  
teriaalina.

Projektin suunnitteleminen oli meille molemmille täysin uudennlainen kokemus. Aluksi tuntui haas-  
tavalta, kun piti ottaa huomioon niin monia eri asioita ja käydä koko projekti kohta kohdalta läpi.  
Myöhemmin tätä työtä osasi kuitenkin arvostaa, sillä se kirkasti meille koko projektin tarkoituksen  
ja päämäärän sekä selkiytti sen, miten ne voidaan saavuttaa. Projektisuunnitelmaa tehdessämme  
ymmärsimme myös oman roolimme projektivastaavina. Emme kokeneet roolin tuomaa vastuuta  
kuitenkaan pelottavaksi, sillä olemme aiemminkin työskennelleet paljon yhdessä ja tiesimme ole-  
vamme itseohjautuva ja tehokas tiimi. Otimme projektivastaavien roolin vastaan ennemminkin  
positiivisena haasteena.

Projektin suunnittelun jälkeen oli mielenkiintoista päästä koostamaan videosuunnitelmaa, johon  
tärkeänä osana kuului esimerkiksi videokäsikirjoituksen työstäminen. Pääsimme käyttämään luo-  
vuuttamme ja ongelmanratkaisutaitojamme, kun suunnittelimme laatukriteeriemme täyttävää tuo-

tetta. Videokäsikirjoituksen tekeminen oli mukaansatempaavaa, vaikka samalla jouduimmekin poh-  
timaan eettisten ristiriitojen ehkäisemistä, sillä kuvasimme videolle lapsia heidän omista ympäris-  
töissään. Olemme todella tyytyväisiä siihen, ettemme etsineet ulkopuolista henkilöä tekemään vi-  
deota puolestamme. Olemme molemmat luonteeltamme hyvin perusteellisia ja kunnianhimoisia,  
joka johti siihen, että halusimme valmistaa tuotteen itse alusta loppuun.

Koimme, että videon työstäminen oli koko projektin antoisin ja palkitsevin vaihe. Opimme paljon  
uudenlaisia työskentelymenetelmiä, joista merkittävin olin videon editoimisen haltuun ottaminen.  
Toimintaterapeutin on hyvä kerryttää osaamistaan monilla eri alueilla, sillä asiakas- ja toimintaläh-  
töiseen työskentelyyn kuuluu asiakkaalle merkityksellisten ja tarkoituksenmukaisten toimintojen  
huomioiminen osana toimintaterapiaprosessia. Tulevaisuudessa meidän on helpompi työskennellä  
asiakkaiden kanssa, joille kyseisenlaiset toiminnot ovat tärkeitä. Vaikka videon työstäminen vei  
paljon aikaa, ymmärrämme sen olleen meidän oma valinta ja koimme sen olleen kaiken vaivan  
arvoista.

Ennen kuin olimme saaneet palautetta valmiista tuotteestamme, olimme epävarmoja siitä arvosta-  
vatko muut tekemäämme työtä ja olemmeko saavuttaneet projektille asetetut tavoitteet ja videolle  
määritellyt laatukriteerit. Saadessamme positiivista palautetta olimme hyvin helpottuneita, sillä ko-  
konaisuudessaan prosessi oli ollut pitkä ja haastava. Vaikka tiesimme tehneemme hyvää työtä,  
olimme työstäneet videota niin pitkään vain kahdestaan, että ulkopuolinen näkökulma ja odotukset  
olivat jo hieman hämärtyneet. Olisimme voineet helpottaa omaa epävarmuuttamme keräämällä  
palautetta videon eri työstämisen vaiheissa, mutta kiireellisen aikataulun vuoksi meillä ei ollut tähän  
mahdollisuutta. Oli palkitsevaa kuulla, että video koettiin hyvin käyttökelpoiseksi ja mielestämme  
sen avulla voi oppia useista eri toimintaterapian ydinprosesseista. Uskomme myös, että tuot-  
teemme voi vahvistaa toimintaterapeuttiopiskelijoiden pystyvyyden kokemuksia heidän opintojensa  
aikana. Opiskeijat voivat tuntea onnistumisen kokemuksia esimerkiksi havainnoidessaan leikkitai-  
toja videolta ja näin mennä varmemmin mielin ammattitaitoa edistäviin harjoitteluihin, jotka toteu-  
tuvat lapsiasiakkaiden parissa.

Koemme, ettemme olisi välttämättä saavuttaneet yhtä laadukasta lopputulosta, mikäli olisimme  
työskennelleet itsenäisesti. Meille sopi hyvin tämänkaltainen intensiivinen tiimityöskentely, em-  
mekä kokeneet sitä missään vaiheessa haastavaksi. Saimme jatkuvasti palautetta toisiltamme ja  
täydensimme toistemme osaamista projektin eri vaiheissa. Uskomme, että tärkein syy projektin

onnistumiseen sekä saumattomaan yhteistyöhömmä oli se, että tavoitteemme opinnäytetyön suhteen olivat samanlaiset. Yhteistyö auttoi meitä pysymään projektille määrättyssä tiiviissä aikataulussa, sillä molemmat halusivat täyttää toistensa odotukset työskentelyn suhteen. Koska oma yhteistyömme oli niin vaivatonta, jäi meille resursseja tehdä hyvää yhteistyötä myös muun projektiorganisaation kanssa. Olemme kiitollisia saamastamme ohjauksesta sekä yhteistyökumppanin nopeasta reagoinnista tarpeisiimme, mikä mahdollisti omassa aikataulussamme pysymisen.

Olemme kokeneet koko opinnäytetyöprojektin tärkeäksi kokemukseksi niin oppimisemme kuin ammatti-identiteettimme kehittymisenkin kannalta. Projektimme taustalla olevat arvot, joita olemme halunneet korostaa prosessin eri vaiheissa, ovat vahvistuneet myös omassa ajattelussamme. Tämän kautta myös toimintaterapeutin ammatti-identiteettimme on vahvistunut entisestään. Opinnäytetyöprojekti on ollut hyvä päätös opinnoillemme, sillä se on sekä tuonut meille uutta tietoa ja osaamista, että myös jäsentänyt ja vahvistanut jo aiemmin oppimaamme. Tämän prosessin kannustamana uskallamme myös tulevaisuudessa lähteä mukaan erilaisiin kehittämishankkeisiin ja -projekteihin ja haastaa tämän kautta itseämme toimintaterapian ammattilaisina.

## LÄHTEET

Aaltonen, J. 2007. Käsikirjoittajan työkalut. Audiovisuaalisen käsikirjoituksen tekijän opas. Tampere: Tammer-Paino Oy.

Aalto-yliopisto. Kauppakorkeakoulu 2015. Havainnollistaminen. Viitattu 27.5.2015. <http://viestintietoaaines.aalto.fi/mmpv/havainnollistaminen.htm>

Anttila, H., Paltamaa, H. & Valkeinen, J. 2014. Opas toimintakyvyn mittarin arviointiin TOIMIA-verkostossa (1.0). Viitattu 17.12.2014. <http://www.toimia.fi/opas/index.html>

The American Occupational Therapy Association 2014. Occupational Therapy Practice Framework: Domain & Process. 3<sup>rd</sup> Edition. The American Journal of Occupational Therapy. Volume 68 (1). 1-48.

Baum, C. & Law, M. 2005. Measurement in Occupational Therapy. Teoksessa Baum, C., Dunn, W. & Law, M. Measuring Occupational Performance. Supporting Best Practise in Occupational Therapy. 2<sup>nd</sup> edition. USA: SLACK Inc. 3-20.

Bundy, A. 2005. Measuring Play Performance. Teoksessa Baum, C., Law, M. & Dunn, W. Measuring Occupational Performance. Supporting Best Practice in Occupational Therapy. 2<sup>nd</sup> edition. USA: SLACK Incorporated. 129-150.

Bundy, A. & Skard, G. 2008. Test of Playfulness. Teoksessa Fazio, L. & Parham, L. Play in Occupational Therapy for Children. 2<sup>nd</sup> edition. USA: Elsevier Inc. 71-93.

Cooper, R. 2009. Play as Transaction: The Impact of Child Maltreatment. Teoksessa Cooper, R. & Stagnitti, K. Play as Therapy. Assessment and Therapeutic Interventions. London, Philadelphia: Jessica Kingsley Publishers. 31-44.

Cooper, R. 2009. Play Focused Therapy: Different Settings, Different Approaches. Teoksessa Cooper, R. & Stagnitti, K. Play as Therapy. Assessment and Therapeutic Interventions. London, Philadelphia: Jessica Kingsley Publishers. 218-233.

De Leng, B., Dolmans, D., Muijtens, A., Van de Wiel, M. & Van der Vleuten, C. 2007. How video cases should be used as authentic stimuli in problem-based medical education. Medical Education. 41. 181-188

Heikkilä, P. & Rönkkö, M. 2006. Opetusmenetelmät opetuksen monipuolistajina. Viitattu 28.4.2015. [http://www.oamk.fi/amok/oppimat/LO/Opetusmenetelmät06a/html/havainnollistam\\_.html](http://www.oamk.fi/amok/oppimat/LO/Opetusmenetelmät06a/html/havainnollistam_.html)

Hocking, C. 2010. Process of assessment and evaluation. Teoksessa Curtin, M., Molineux, M. & Supyk-Mellson, J. Occupational Therapy and Physical Dysfunction. Enabling Occupation. 6. edition. London: Churchill Livingstone, 81-93.

Holma, T., Idänpää-Heikkilä, U., Outinen, M. & Sainio, S. 2001. Kirkasta ja uudista laadunhallintaa – kehitä laatutalo. Opas sosiaali- ja terveydenhuollon organisaatioille. Helsinki: Hakapaino Oy.



Jyväskylän ammattikorkeakoulu 2015. Konstruktivismi ja oppiminen. Viitattu 6.11.2015. <http://oppi-materiaalit.jamk.fi/oppimiskasitykset/oppimiskasitykset/konstruktivistinen-oppiminen/>

Jämsä, K. & Manninen, E. 2000. Osaamisen tuotteistaminen sosiaali- ja terveysalalla. Vantaa: Tummavuoren kirjapaino Oy.

Kanelisto, K. 2002. Leikin arviointi ja käyttö terapiamenetelmänä. Toimintaterapian maailmankongressin pre-congress workshopin antia. Toimintaterapeutti 4, 28-30.

Knox, S. 2010. Play. Teoksessa Case-Smith, J. & O'Brien, J. Occupational Therapy for Children. Sixth edition. USA: Elsevier Inc. 540-554.

Latvallehto, P. & Simonen, R. 2014. Mahdollisuuksien maatila: Multimediaoppimateriaali toiminnan ja ympäristön analyysistä ja adaptaatiosta. Oulun ammattikorkeakoulu. Toimintaterapian tutkinto-ohjelma. Opinnäytetyö. Viitattu 14.4.2015. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2014060311599>

Löppönen, T., Norvapalo, P. & Varjus, M. 2004. Autistisen lapsen leikin ohjaaminen. Opinnäytetyö. Viitattu 8.5.2015.

Mulligan, S. 2014. Occupational Therapy Evaluation for Children A Pocket Guide. 2<sup>nd</sup> Edition. Philadelphia: Lippincott Williams & Wilkins.

O'Connor, C., Sheppard, L. & Stagnitti, K. 2012. Impact of the Learn to Play program on play, social competence and language for children aged 5-8 years who attend a specialist school. Australian Occupational Therapy Journal. 59 (4), 302-311.

Parham, L. 2008. Play and Occupational Therapy. Teoksessa Fazio, L. & Parham, L. Play in Occupational Therapy for Children. 2<sup>nd</sup> edition. USA: Elsevier Inc. 3-39.

Richardson, P. 2010. Use of Standardized Tests in Pediatric Practice. Teoksessa Case-Smith, J. & O'Brien, J. Occupational Therapy for Children. Sixth edition. USA: Elsevier Inc. 216-243.

Rigby, P. & Rodger, S. 2006. Developing as a Player. Teoksessa Rodger, S. & Ziviani, J. Occupational Therapy with Children. Understanding Children's Occupations and Enabling Participation. UK: Blackwell Publishing Ltd. 177-199.

Rissanen, T. 2002. Projektilla tulokseen. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Ruuska, K. 2012. Pidä projekti hallinnassa. Suunnittelu, menetelmät, vuorovaikutus. Vantaa: Hansaprint Oy.

Silfverberg, P. 2007. Ideasta projektiksi. Projektin vetäjän käsikirja. Viitattu 13.5.2015. [http://www.helsinki.fi/urapalvelut/materiaalit/liitetiedostot/ideasta\\_projektiksi.pdf](http://www.helsinki.fi/urapalvelut/materiaalit/liitetiedostot/ideasta_projektiksi.pdf)

Stagnitti, K. 1998. Learn To Play - A Practical Program to Develop a Child's Imaginative Play Skills. Victoria: Co-ordinates Publications.

Stagnitti, K. 2009. Children and Pretend Play. Teoksessa Cooper, R. & Stagnitti, K. Play as Therapy. Assessment and Therapeutic Interventions. London, Philadelphia: Jessica Kingsley Publishers. 59-69.

Stagnitti, K. 2009. Play Intervention – The Learn to Play Program. Teoksessa Cooper, R. & Stagnitti, K. Play as Therapy. Assessment and Therapeutic Interventions. London, Philadelphia: Jessica Kingsley Publishers. 176-186.

Stagnitti, K. 2009. Preface. Teoksessa Cooper, R. & Stagnitti, K. Play as Therapy. Assessment and Therapeutic Interventions. London, Philadelphia: Jessica Kingsley Publisher. 16-18.

Stagnitti, K. 2009. Pretend Play Assessment. Teoksessa Cooper, R. & Stagnitti, K. Play as Therapy. Assessment and Therapeutic Interventions. London, Philadelphia: Jessica Kingsley Publishers. 87-101.

Stagnitti, K. 2009. Occupational Performance Issues in Pretend Play: Implications for Pediatric Practice. Teoksessa Molineux, M. (toim.) Occupation for Occupational Therapists. Iso-Britannia: Blackwell Publishing. 103-121.

Stagnitti, K. & Unsworth, C. 2004. The test–retest reliability of the Child-Initiated Pretend Play Assessment. The American Journal of Occupational Therapy, 58 (1), 93–99.

Stewart, K. 2010. Purposes, Processes and Methods of Evaluation. Teoksessa Case-Smith, J. & O'Brien, J. Occupational Therapy for Children. Sixth edition. USA: Elsevier Inc. 193-211.

Suomen Toimintaterapeuttiliitto Ry 2010. Hyvät arviointikäytännöt suomalaisessa toimintaterapiassa. Arvioinnin lähtökohdat ja suositukset. Viitattu 17.12.2014. <http://www.toimintaterapeuttiliitto.fi/images/stories/arviointijulkaisu.pdf>

Swinth, Y. & Tanta, K. 2008. Play, Leisure, and Social Participation in Educational Settings. Teoksessa Fazio, L. & Parham, L. Play in Occupational Therapy for Children. 2<sup>nd</sup> edition. USA: Elsevier Inc. 301-317.

Tekijänoikeuslaki 8.7.1961/404.

Trombly, C. 1993. Anticipating the Future: Assessment of Occupational Function. The American Journal of Occupational Therapy. Volume 47 (3). 253-257.

Tynjälä, P. 2004. Oppiminen tiedon rakentamisena. Konstruktivistinen oppimiskäsityksen perusteita. Tampere: Tammer-Paino Oy.

## LIITTEET

Liite 1: Tehtäväluettelo

Liite 2: Videokäsikirjoituksen palautelomake

Liite 3: Kuvauslupa

Liite 4: Opettajien palautelomake videosta

Liite 5: Opiskelijoiden palautelomake videosta

Liite 6: Laatukriteerit

Liite 7: Videon ohjeistus

# TEHTÄVÄLUETTELO

LIITE 1

Laatijat: Sofia Hämeenkorpi & Sanna Vehkaoja

Projekti: Hei, nyt leikitään! -Kuvitteellisen leikin havainnointivideo

Tehtävän numero	Tehtävä	Aloituspvm	Lopetus-pvm	Suunniteltu aika	To- teutunut aika	Tehtävän suorittajat
<b>1</b>	<b>Aiheeseen perehtyminen</b>	<b>8/14</b>	<b>6/15</b>	<b>101 h</b>	<b>117 h</b>	<b>S.H. S.V.</b>
1.1	Opinnäytetyön tietoperustan kokoaminen	8/14	3/15	80 h	90 h	S.H. S.V.
1.2	Opinnäytetyön tietoperustan korjaaminen	3/15	4/15	20 h	26 h	S.H. S.V.
1.3	Opinnäytetyön tietoperustan esittäminen	6/15	6/15	1 h	1 h	S.H. S.V.
<b>2</b>	<b>Projektin suunnittelu</b>	<b>3/15</b>	<b>5/15</b>	<b>50 h</b>	<b>65 h</b>	<b>S.H. S.V.</b>
2.1	Projektisuunnitelman kirjoittaminen	3/15	4/15	40 h	50 h	S.H. S.V.
2.2	Projektisuunnitelman korjaaminen	5/15	5/15	10 h	15 h	S.H. S.V.
<b>3</b>	<b>Videon suunnittelu</b>	<b>5/15</b>	<b>6/15</b>	<b>30 h</b>	<b>30 h</b>	<b>S.H. S.V.</b>

3.1	Videokäsikirjoituksen tekeminen	5/15	5/15	10 h	9 h	S.H. S.V.
3.2	Palautelomakkeen tekeminen käsikirjoituksesta	5/15	5/15	3 h	3 h	S.H. S.V.
3.3	Palautteen kerääminen käsikirjoituksesta	6/15	6/15	2 h	2 h	S.H. S.V.
3.4	Käsikirjoituksen viimeistely palautteen pohjalta	6/15	6/15	3 h	3 h	S.H. S.V.
3.5	Kuvauslupien laatiminen	6/15	6/15	3 h	3 h	S.H. S.V.
3.6	Kuvausvälineiden käyttöön perehtyminen	6/15	6/15	3 h	3 h	S.H. S.V.
3.7	AV-asiantuntijan etsiminen	6/15	6/15	6 h	6 h	S.H. S.V.
<b>4</b>	<b>Videon toteutus</b>	<b>6/15</b>	<b>8/15</b>	<b>74 h</b>	<b>111 h</b>	<b>S.H. S.V.</b>
4.1	Kuvamateriaalin kuvaaminen	6/15	6/15	8 h	15 h	S.H. S.V.
4.2	Videomateriaalin editointi	7/15	8/15	60 h	90 h	S.H. S.V.

4.3	Videon palaute-lomakkeiden laati-minen	7/15	8/15	3 h	3 h	S.H. S.V.
4.4	Palautteen kerääminen videosta	8/15	8/15	3 h	3 h	S.H. S.V.
<b>5</b>	<b>Projektin päät-täminen</b>	<b>7/15</b>	<b>11/15</b>	<b>90 h</b>	<b>103 h</b>	<b>S.H. S.V.</b>
5.1	Palautteen analysoiminen	8/15	8/15	2 h	3 h	S.H. S.V.
5.2	Videon viimeistely pa-lautteen pohjalta	8/15	8/15	4 h	4 h	S.H. S.V.
5.3	Projektin ja videon ar-viointi	8/15	8/15	16 h	20 h	S.H. S.V.
5.4	Loppuraportin kirjoit-taminen	8/15	8/15	50 h	55 h	S.H. S.V.
5.5	Loppuraportin viimeistely palautteen pohjalta	11/15	11/15	10 h	13 h	S.H. S.V.
5.6	Loppuraportin ja tuot-teen esittäminen	11/15	11/15	5 h	5 h	S.H. S.V.
5.7	Kypsyysnäytteen kirjoittaminen	11/15	12/15	3 h	3 h	S.H. S.V.

Hei toimintaterapeuttiopiskelija!

Kiitos, kun olet lupautunut antamaan palautetta tulevan opinnäytetyövideomme käsikirjoituksesta! Tarkoituksenamme on luoda video, joka havainnollistaa opiskelijoille lapsen kuvitteellista leikkiä sekä sitä, miten toimintaterapiassa voidaan edistää lapsen leikkitaitoja. Tavoitteenamme on, että videota voitaisiin hyödyntää yhtenä opetusmenetelmänä toimintaterapian koulutusohjelman opinnoissa. Videomme laatukriteerit ovat havainnollisuus, teoriaperusteisuus ja videon sovellettavuus, joiden mukaan alla olevat kysymyksetkin on esitetty.

Lue ensin videon alustava käsikirjoitus ja vastaa sitten alla oleviin väittämiin. Merkitse rasti sen vaihtoehdon kohdalle, mikä mielestäsi kuvaa käsikirjoitusta ja sen sisältöä parhaiten.

Vastausvaihtoehdot ovat seuraavat:

- Täysin samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- Osittain eri mieltä
- Täysin eri mieltä

	Täysin samaa mieltä	Osittain samaa mieltä	Osittain eri mieltä	Täysin eri mieltä
Videon käsikirjoitus etenee loogisesti				
Käsikirjoituksessa kuvattu teoria on esitetty ymmärrettävästi				
Käsikirjoituksen asiasisältö on tarkoituksenmukaista				
Käsikirjoituksen asiasisältö on luotettavaa				

Käsikirjoituksessa esitettyä teoriatietoa on riittävästi				
Kuvitteellisen leikin teoria ja sen osa-alueet on esitetty ymmärrettävästi käsikirjoituksessa				
Käsikirjoituksen pohjalta valmistuvaa videota voidaan hyödyntää useissa eri toimintaterapiaopintojen vaiheissa				
Valmistuvaa videota voidaan käsikirjoituksen pohjalta soveltaa erilaisiin käyttötarkoituksiin				
Käsikirjoituksen pohjalta valmistuva video tukee perinteisiä opetusmenetelmiä				
Käsikirjoituksen pohjalta valmistuva video antaa tietoa siitä, miten toimintaterapeutti hyödyntää leikkiä osana lasten toimintaterapiaprosessia				
Videon käsikirja herättää mielenkiintoa valmistuvaa videota kohtaan				

Kehittämisehdotuksia:

---



---



---



---



Mitä muuta haluaisit sanoa videon käsikirjoituksesta:

---

---

---

---

---

---

Kiitos palautteestasi!

Hei!

Olemme Oulun ammattikorkeakoulun toimintaterapian opiskelijoita. Valmistamme opinnäytetyönämme opetusvideon ammattikorkeakoulun toimintaterapian opettajien ja oppilaiden käytettäväksi.

Videon aiheena on lapsen kuvitteellisen leikin havainnointi. Sen tarkoituksena on antaa opiskelijoille mahdollisimman aito kuva siitä, mitä lapsen leikki on aidoissa leikkitilanteissa. Kyseiselle opetusmateriaalille on tarvetta, sillä leikin havainnointi on tärkeä osa toimintaterapiaopiskelijoiden koulutusta, ja leikkiä on muuten hankala simuloida opetustilanteissa.

Kuvaukset toteutetaan kevään ja kesän 2015 aikana pääasiallisesti Toimintaterapia Ritva Lauronen Ky:n tiloissa. Toimintaterapeutit Ritva Lauronen ja Anu Tuoriniemi toimivat yhteistyökumppaneinamme videon teossa. Jotta saamme luotua videosta mahdollisimman opettavaisen ja havainnollisen, tarvitsemme videolle toimintaterapian lapsiasiakkaita. Videolle kuvataan lapsen aitoa leikkiä terapiatilanteissa, sekä sitä miten lapsen leikkiä voidaan ohjata toimintaterapian avulla.

Video tulee seuraavien tahojen käyttöön:

- Oulun ammattikorkeakoulun opettajien
- Toimintaterapia Ritva Lauronen Ky:n
- Opinnäytetyön tekijöiden (Sofia Hämeenkorpi & Sanna Vehkaoja)

Video ei siis tule vapaaseen jakeluun, vaan sen käyttö rajoittuu ainoastaan edellä mainituille tahoille. Siinä ei myöskään mainita videolla esiintyvien lasten henkilöllisyyttä, vaan kaikki henkilötiedot pidetään salassa. Ennen kuin video julkaistaan muille, näytetään se videolla esiintyville henkilöille ja heidän vanhemmilleen, jotka hyväksyvät videon sisällön.

Tällä lomakkeella pyydämme suostumustanne kuvata lastanne sekä käyttää kuvamateriaalia videon tekemiseen. Jos haluatte lisätietoa opinnäytetyöstämme tai videon tekemisestä, otattehan meihin yhteyttä puhelimitse tai sähköpostitse.

Sofia Hämeenkorpi  
toimintaterapeuttiopiskelija  
Oulun ammattikorkeakoulu  
xxxx@students.oamk.fi

Sanna Vehkaoja  
toimintaterapeuttiopiskelija  
Oulun ammattikorkeakoulu  
xxxx@students.oamk.fi

Maarit Virtanen  
tuntiopettaja  
Oulun ammattikorkeakoulu  
xxxx@oamk.fi

Pirjo Lappalainen  
tuntiopettaja  
Oulun ammattikorkeakoulu  
xxxx@oamk.fi

( ) Annan luvan kuvaamiselle sekä kuvamateriaalin käyttämiselle videolla

Allekirjoitus ja nimenselvennys

---

---

Tämä lomake tullaan hävittämään opinnäytetyön valmistuttua.

Hei toimintaterapian tutkinto-ohjelman opettaja!

Kiitos, kun olet lupautunut antamaan palautetta opinnäytetyöprojektinamme syntyneestä ”Hei, nyt leikitään!” -videosta! Tarkoituksenamme oli luoda video, joka havainnollistaa opiskelijoille lapsen kuvitteellista leikkiä sekä sitä, miten toimintaterapiassa voidaan edistää lapsen leikkitaitoja.

Tavoitteenamme on, että videota hyödynnetään yhtenä opetusmenetelmänä toimintaterapian tutkinto-ohjelman opinnoissa. Myös yhteistyökumppanimme Toimintaterapia Ritva Lauronen Ky tulee käyttämään videota erilaisissa tilaisuuksissa, joissa he kertovat toimintaterapeutin työstä. Videomme laatuksiterit ovat *havainnollisuus*, kuvitteellisen leikin *teoriaperusteisuus* ja videon *sovellettavuus*, joiden mukaan alla olevat kysymyksetkin on esitetty. Olemme jo aiemmin keränneet palautetta videon käsikirjoituksesta, ja muokanneet sitä saamamme palautteen pohjalta.

Käy läpi alla olevat väittämät, ja merkitse rasti sen vaihtoehdon kohdalle, mikä mielestäsi kuvaa videota ja sen sisältöä parhaiten.

Vastausvaihtoehdot ovat seuraavat:

-Täysin samaa mieltä

-Osittain samaa mieltä

-Osittain eri mieltä

-Täysin eri mieltä

	Täysin samaa mieltä	Osittain samaa mieltä	Osittain eri mieltä	Täysin eri mieltä
Videolla kuvattuteoria on esitetty ymmärrettävästi.				
Videon asiasisältö on tarkoituksenmukaista.				

Videolla esitettyä teorian- toa on riittävästi.				
Kuvitteellisen leikin teoria ja sen osa-alueet on esitetty videolla ymmärrettävästi.				
Videolta pystyy havainnoi- maan lapsen kuvitteellista leikkiä.				
Video antaa tietoa siitä, mi- ten toimintaterapiassa voi- daan edistää lapsen leikki- taitoja.				
Videota voidaan soveltaa erilaisiin käyttötarkoituksiin.				
Videota ja sen eri osia voi- daan hyödyntää opetuk- sessa monin eri tavoin.				
Video tukee perinteisiä ope- tusmenetelmiä.				
Videon avulla voidaan ha- vainnollistaa sitä, mitä opis- kelijoiden on tarkoitus oppia (esim. leikin arviointia).				
Video auttaa opiskelijoita ymmärtämään leikin tärkei- den osana toimintaterapiaa ja lapsen jokapäiväistä elä- mää.				
Video on mielenkiintoinen.				

Video on ehyt kokonaisuus.				
Video etenee loogisesti.				
Videolla on riittävästi liikku- vaa kuvaa.				
Videolla on riittävästi still- kuvia.				
Videolla on sopivasti pu- hetta.				
Selostus on selkeää ja kuu- luvaa.				
Videolla on sopivasti musiik- kia.				
Videolla on riittävästi tekstiä ja tehosteita.				
Video on innostava ja uu- denlainen oppimateriaali.				

Mitä muuta haluaisit sanoa videosta? (esim. tarkennuksia vastauksiin, kehittämisen kohteita, onnistumisia):

---

---

---

---

---

---

Kiitos palautteestasi!

Hei toimintaterapeuttiopiskelija!

Kiitos, kun olet lupautunut antamaan palautetta opinnäytetyöprojektinamme syntyneestä ”Hei, nyt leikitään!” -videosta! Tarkoituksenamme oli luoda video, joka havainnollistaa opiskelijoille lapsen kuvitteellista leikkiä sekä sitä, miten toimintaterapiassa voidaan edistää lapsen leikkitaitoja.

Tavoitteenamme on, että videota hyödynnetään yhtenä opetusmenetelmänä toimintaterapian tukinto-ohjelman opinnoissa. Videomme laatukriteerit ovat *havainnollisuus*, kuvitteellisen leikin *teoriaperusteisuus* ja videon *sovellettavuus*, joiden mukaan alla olevat kysymyksetkin on esitetty. Olemme jo aiemmin keränneet palautetta videon käsikirjoituksesta, ja muokanneet sitä saamamme palautteen pohjalta.

Käy läpi alla olevat väittämät, ja merkitse rasti sen vaihtoehdon kohdalle, mikä mielestäsi kuvaa videota ja sen sisältöä parhaiten.

Vastausvaihtoehdot ovat seuraavat:

- Täysin samaa mieltä
- Osittain samaa mieltä
- Osittain eri mieltä
- Täysin eri mieltä

	Täysin samaa mieltä	Osittain samaa mieltä	Osittain eri mieltä	Täysin eri mieltä
Videolla kuvattuteoria on esitetty ymmärrettävästi.				
Videon asiasisältö on tarkoituksenmukaista.				



Videolla esitettyä teorian tietoa on riittävästi.				
Kuvitteellisen leikin teoria ja sen osa-alueet on esitetty videolla ymmärrettävästi.				
Videolta pystyy havainnoimaan lapsen kuvitteellista leikkiä.				
Video antaa tietoa siitä, miten toimintaterapiassa voidaan edistää lapsen leikkitaitoja.				
Video on mielenkiintoinen.				
Video on ehyt kokonaisuus.				
Video etenee loogisesti.				
Videolla on riittävästi liikkuvaa kuvaa.				
Videolla on riittävästi still-kuvia.				
Videolla on sopivasti puhetta.				

Selostus on selkeää ja kuuluvaa.				
Videolla on sopivasti musiikkia.				
Videolla on riittävästi tekstiä ja tehosteita.				
Video on innostava ja uudenlainen oppimateriaali.				

Mitä muuta haluaisit sanoa videosta (esim. tarkennuksia vastauksiin, kehittämisen kohteita, onnistumisia):

---



---



---



---



---



---

Kiitos palautteestasi!

Laatukriteeri	Ominaisuus	Mitattavuus
Havainnollisuus	Opettajien tarve opetusmateriaalille, joka yhdistää jäsennellysti ja selkeästi Kuvitteellisen leikin teoriaa käytäntöön.	Ääni, Still-kuvat, liikkuva kuva ja teksti on esitetty videolla selkeästi ja johdonmukaisesti.  Kuvitteellisen leikin teorian käsitteitä on avattu videolla.
	Yhteistyökumppanin tarve selkeälle ja jäsennellylle materiaalille, joka tuo esiin lapsen leikin tärkeyttä ja toimintaterapeutin työtä.	Videolla on esitetty selkeästi toimintaterapeutin ohjaamaa toimintaterapiaa.  Lapsen leikin tärkeys tulee esille videolla.
	Opiskelijoiden tarve konkreettiselle ja mieleenpainuvalle opetusvideolle.	Video yhdistää sujuvasti käytäntöä ja teorial tietoa lapsen leikistä.
	Opettajien ja yhteistyökumppanin tarve opetusmateriaalille, joka herättää katsojan mielenkiinnon.	Video on harmoninen ja esteettinen kokonaisuus.
	Opettajien ja yhteistyökumppanin tarve opetusmateriaalille, joka tukee ja täydentää perinteisiä opetusmenetelmiä.	Videon sisältö on helposti yhdistettävissä perinteisiin opetusmenetelmiin.

<b>Kuvitteellisen leikin teoria- perusteisuus</b>	<p>Yhteistyökumppanin tarve videolle, jossa on esitetty luotettavaa ja tarkoituksenmukaista tietoa lapsen leikin tärkeydestä ja siitä, miten toimintaterapeutti työskentelee lasten kanssa.</p> <p>Opettajien ja opiskelijoiden tarve videolle, jossa on esitetty luotettavaa ja tarkoituksenmukaista tietoa lapsen kuvitteellisesta leikistä.</p> <p>Opiskelijoiden tarve videolle, jossa on esitetty vain olennaisimmat asiat lapsen kuvitteellisesta leikistä.</p>	<p>Videolla on esitetty aitoa kuvamateriaalia toimintaterapeutin työskentelystä, jota ohjaa Kuvitteellisen leikin teoria.</p> <p>Videolla toimintaterapeutti käyttää Learn to Play -ohjelmaa ohjauksensa tukena.</p> <p>Teoria ja havainnoitava materiaali ovat tasapainossa ja suhteessa toisiinsa.</p> <p>Videolla kuvataan Kuvitteellisen leikin teoriaa luotettavien lähteiden avulla.</p> <p>Teorian ohella videossa on tarpeeksi tilaa myös aitojen leikkitilanteiden havainnoimiselle.</p>
<b>Sovellettavuus</b>	Yhteistyökumppanin tarve materiaalille, jota voi hyödyntää erilaisissa tiedotustilaisuuksissa.	Video on rakennettu niin, että yhteistyökumppani voi hyödyntää siitä vain tarvitsemiin kohtia, joita haluavat yleisölle havainnollistaa.

	<p>Opettajien ja opiskelijoiden tarve opetusmateriaalille, jota voi hyödyntää ”Asiakaslähtöi- nen arviointiprosessi ”- ja ”Asiakaslähtöiset arviointime- netelmät” -opintojaksoilla.</p>	<p>Videolla on riittävästi kuvama- teriaalia lapsen leikistä, jota opiskelijat voivat havainnoida opiskellessaan lasten arvioin- tiprosessia ja siihen liittyviä asiakaslähtöisiä arviointime- netelmiä.</p>
	<p>Opettajien ja opiskelijoiden tarve opetusmateriaalille, jota voi hyödyntää ”Asiakaslähtöi- nen lasten toimintaterapia” -ja ”Asiakaslähtöiset terapiame- netelmät” -opintojaksoilla.</p>	<p>Videon kuvamateriaalia lap- sen leikistä voi havainnoida esimerkiksi hyödyntämällä Kuvitteellisen leikin arviointi- menetelmää SIP-DC:tä.</p>
		<p>Videolla on riittävästi kuvama- teriaalia siitä, miten toiminta- terapeutti voi ohjata lapsen leikkiä.</p>
		<p>Opiskelija voi hyödyntää vi- deon kuvamateriaalia harjoi- tellessaan lapsen toimintate- rapiaprosessin suunnittelua Learn to Play -ohjelman avulla.</p>

”Hei, nyt leikitään!” on lapsen kuvitteellisen leikin havainnointivideo, joka on kehitetty projektimuotoisena opinnäytetyönä Oulun ammattikorkeakoulun Sosiaali- ja terveysalan yksikössä. Videon avulla toimintaterapian opiskelijat pääsevät havainnoimaan lapsen aitoja leikki-tilanteita osana toimintaterapian opintojaan. Video soveltuu myös toimintaterapeuttien käytettäväksi, kun halutaan havainnollistaa toimintaterapeuttien tekemää käytännön työtä lasten parissa.

Video sisältää teoretietoa leikin tärkeydestä lapsen elämässä sekä Karen Stagnitin kehittämän Kuvitteellisen leikin teorian peruskäsitteistöä. Videolla on runsaasti kuvamateriaalia, josta voidaan havainnoida lapsen spontaania leikkiä sekä leikki-tilanteita, joissa toimintaterapeutti tukee omalla ohjauksellaan lapsen kuvitteellisen leikin taitoja.

Video on jaettu seuraaviin kappaleisiin, jotka helpottavat sen käyttöä myös osissa:

1. **Teoretietoa leikin tärkeydestä lapsen elämässä sekä kaavio Karen Stagnitin Kuvitteellisen leikin teorian peruskäsitteistä** (alkaa kohdasta 00:00)
2. **4-vuotiaan lapsen leikkiä** (alkaa kohdasta 03:10)
3. **Miten leikkitaitoja voidaan edistää toimintaterapiassa?** (alkaa kohdasta 14:40)
4. **Jäätelökioskileikki** (alkaa kohdasta 15:18)
5. **Kauppaleikki** (alkaa kohdasta 22:25)

Videon kokonaiskesto: n. 38 minuuttia

Video on kehitetty yhteistyössä Toimintaterapia Ritva Lauronen Ky:n ja Oulun ammattikorkeakoulun kanssa. Videon käyttöoikeudet pidätetään edellä mainittujen tahojen sekä opinnäytetyön tekijöiden käyttöön.